

Aktenzeichen Counter-Strike
Reportage: PC Games hat die Spieler-Community in den Tagen nach dem Amoklauf von Erfurt und bei der BPJS-Entscheidung begleitet.

WARCRAFT
Metallic-Sticker im Heft!

07/2002 € 4,99
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80 www.pcgames.de

PC Games

Wissen, was gespielt wird

4 191278 204996 07

2 CDs + DVD: INHALT AUF SEITE 186

DEMO-CD: 11 Top-Demos

Dungeon Siege
Jedi Knight 2
Tony Hawk 3

DUNGEON SIEGE
EXKLUSIVE
MULTIPLAYER-
EDITION PLUS
EDITOR

+ F1 2002, Age of Wonders 2, Mobile Forces, Schumacher Kart 2002 + vier weitere Demos

VIDEO-CD: 16 Spiele-Videos

Warcraft-3-Reportage,
Mega-Videos zu GTA 3,
Morrowind & SoF 2

+ Screenshot-Galerien von der E3
+ 18 aktuelle Spiele-Patches
+ über 20 Tools und Treiber

MIT INFOS
VON DER
E3-MESSE

PC Games -DVD: Extra-Software

1,3 Gigabyte Extras

+ 3 Demos - Brandneu: The Sum of All Fears
+ 16 Shareware-Spiele und 14 Spitzen-Tools:
Freehand 10, Dreamweaver MX, Director

**SPECIAL
FEATURE
AUF DVD:**

INTERAKTIVE
VIDEO-TESTS
ZU GTA 3 &
MORROWIND

60 Minuten Video-Show

+ noch mehr Spiele-Videos: Nightstone,
Rayman 3, Port Royale, Ghost Recon: DS
+ Kino-Trailer: Spider-Man, Wir waren Helden

ALLE SPIELE-HITS VON DER E3-MESSE



Doom 3, Deus Ex 2, Black & White 2,
Stronghold 2, Tomb Raider: AoD

Morrowind, Soldier of Fortune 2,
Port Royale oder F1 2002?

Kaufberatung: Wo gibt's am meisten Spaß fürs Geld?

Grafikkarten total!

Die besten Tuning-Tipps für Geforce und Radeon.
Enthüllt: Matrox Parhelia - besser als Geforce 4?
Im Test: Die neuesten Geforce-4-Grafikboards.

DVD + 2 CDs
FÜR NUR € 4,99



Action-Pack: 9 Seiten Test + 10 Seiten Tipps + Mega-Video

GTA III

**Komplett-
lösung mit
Levelkarten**

Verfolgungsjagen und Bandenkriege in einer riesigen 3D-Welt:
3 Stadtteile, 11 Waffen, 60 Autos, 70 Missionen - und Sie mittendrin!

Tipps & Tricks zu 25 Spielen

Geheimlevel in Dungeon Siege, Morrowind: Spielcharaktere für Profis,
Jedi Knight 2: Die kniffligsten Stellen, Sudden-Strike-2-Taktiken u. v. m.



**DIE SAGA GEHT WEITER -
KRIEG, POLITIK UND MAGIE**



AGE OF WONDERS II™

DER ZIRKEL DER ZAUBERER

www.ageofwonders.de



**PC
CD**

- BALD ERHÄLTlich -



EDITORIAL

PETRA MAUEROEDER

CHRISTIAN MÜLLER

Wenn doch alles so einfach wäre ...

Freitag | 26. April 2002

Politiker müsste man sein – das Massaker von Erfurt ist wenige Stunden vorbei und schon haben unsere Volksvertreter Patentrezepte bei der Hand, wie derartige Vorfälle künftig vermieden werden können: „Killerspiele“ verbieten, Gewaltfilme verbieten, Mord und Totschlag im Fernsehen reduzieren, Waffenbesitz unter 21 Jahren verbieten, Volljährigkeit ab 25 Jahren, Internetseiten indizieren, die BPJS in BPJM umbenennen. In den folgenden Tagen beginnt eine beispiellose Hetzkampagne gegen **Counter-Strike**-Fans: TV-Teams lauern LAN-Party-Besuchern mit Fragen à la „Findest du es gut, dass du grade das Töten trainierst?“ auf, während bluttriefende Screenshots aus indizierten Shootern mit „So spielt sich **Counter-Strike**“ untertitelt werden.

Donnerstag | 16. Mai 2002

Spannung in Bonn: Die BPJS verhandelt die Akte **Counter-Strike**. PC-Games-Reporter Daniel Kreiss ist vor Ort (Report ab Seite 16). Als Vorsitzende Elke Monssen-Engberding das – für die meisten überraschende – Urteil bekannt gibt, kracht der von Politik und Medien inszenierte „**Counter-Strike** ist schuld“-Feldzug wie ein Kartenhaus zusammen. Kanzler („absolut falsches Signal“) und Familienministerin sind entsetzt.

Freitag | 17. Mai 2002

Bitte nicht wundern, falls andere Blätter den von PC Games erfundenen „Interaktiven Test“ (diesmal für **GTA 3** und **Morrowind**) einsetzen – gute Ideen werden eben gern abgekupfert ...

Mittwoch | 22. Mai 2002

Herzlich willkommen auf der E3, der weltgrößten Spielemesse! In den glücklicherweise klimatisierten Hallen werden an drei Tagen

spektakuläre PC-Neuheiten gezeigt. Damit Sie optimal über alle Neuheiten informiert sind, ist ein zwölfköpfiges Team (Redakteure, Fotografen, Kameraleute) für Sie in Los Angeles unterwegs: Wir erleben geheime Vorführungen hinter verschlossenen Türen und plauschen mit Kult-Spieledesignern. Wie in jedem Jahr stellen wir auch diesmal für alle vier PC-Games-Genres die Top-10-Premieren der Messe zusammen. Spiele, die ohnehin in den nächsten Wochen auf den Markt kommen (etwa **UT 2003** oder **Warcraft 3**), besprechen wir nicht mehr gesondert, sondern konzentrieren uns ausschließlich auf die Fülle an wirklich neuen Titeln. Los geht's auf Seite 24.

Donnerstag | 23. Mai 2002

Das Testcenter erfreut sich bei unseren Lesern größter Beliebtheit. Doch wie entsteht eigentlich der Leistungsscheck? Wird im Testlabor wirklich jede Konfiguration ausprobiert? Und wie lange dauert das? All das erklären Ihnen Christian Müller und Laborleiter Sascha Pilling anhand eines Videos (auf CD/DVD).

Montag | 27. Mai 2002

Gerade weil das Testcenter so beliebt ist, staten wir ab sofort jeden (!) Test mit den Laborwerten aus: Wenn Sie CPU-Taktfrequenz, Arbeitsspeicher und Grafikkarten-Chip parat haben, finden Sie anhand des erweiterten PC-Games-Wertungskastens ganz schnell heraus, ob und wie ein Spiel auf Ihrem PC läuft. Auf Seite 57 erklären wir das verblüffend einfache System. Außerdem neu: die Hardware-Version von „PC Games hilft“ (ab Seite 178).

Einen sonnendurchfluteten Juni und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

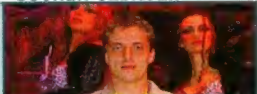
Ihr PC-Games-Team

HARALD WAGNER



... bei der Truppeninspektion: Vor der E3-Messehalle warb die US Army mit schwerem Kriegsgerät für ihren eigenen Ego-Shooter (powered by Unreal). Das Gratis-Werbespiel wird in Kürze zum Download angeboten.

JOCHEN GEBAUER



... ebenfalls bei der Inspektion: Die charmanten **Gothic 2**-Models becirten unseren Redakteur nach Kräften, doch es half nichts: Das prächtige Rollenspiel landete in den E3-Abenteuer-Top-10 nur auf Platz 2.

DANIEL KREISS



... begleitete die beiden Abgesandten der **Counter-Strike**-Community auf ihrem Gang nach Canossa, genauer: vor das BPJS-Tribunal. Alles über die spektakuläre Entscheidung und die Hintergründe steht ab Seite 16.

BLACKSTAR

www.black-star.de

CINEMAWARE

PRESENTS



NOSTALGIE PUR - NEU UMGESETZT
DIE KLASSIKER IN NEUEM GEWAND!

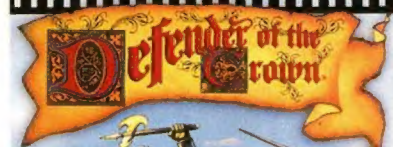
Weitere Titel in Vorbereitung:

IT CAME FROM THE DESERT

WINGS

ROCKET RANGER

LODS OF THE RISING SUN



PC ACTION
COOL
CLASSICS



AB FEBRUAR
IM HANDEL!

DIGITALLY REMASTERED
COLLECTOR'S EDITION

PC
MAC
CD
ROM

Inhalt 7/2002

Aktuelles

Editorial.....	3
Pixelpracht	6

News

Anno-1503-Szenario-Wettbewerb.....	9
Commandos 3.....	9
Counter-Strike-Tauschaktion.....	10
Deus-Ex-Film.....	8
Fishtank: Jowood ist der Größte.....	10
GTA: Vice City.....	9
Matrix 2 und Matrix Online.....	8
Max Payne 2.....	9
Metal Gear Solid 2: Substance.....	9
PC-Games-Lesercharts.....	10
PCGH: Tuning-Sonderheft.....	10
Phenomenia: Halbes Hähnchen.....	10
Preissenkungen.....	9
Starmageddon-Verschiebung.....	9
Stellt Eidos auf DVD um?.....	9
Top 10 Deutschland.....	9
Ubi Soft kauft Eidos?.....	9
Umfrage: Counter-Strike.....	8

Reportage: Aktenzeichen Counter-Strike16
PC Games hat die Vertreter der Spieler-Community in den Tagen nach dem Amoklauf von Erfurt und bei der BPJS-Entscheidung begleitet.

Reportage: E3-Messe-Rundgang24
Die weltgrößte Spielemesse hat ihre Pforten wieder geschlossen. Eine Zusammenfassung der Trends, ein Stimmungsbild der Spiele-Industrie.

Vorschau

Strategie

Hype-O-Meter.....	26
Beach Life.....	26
Black & White 2.....	26
C&C Generals.....	28
Highland Warriors.....	26
Impossible Creatures.....	26
Praetorians.....	26

Sim City 4.....	26
Sims Online.....	33
Spellforce.....	30
Stronghold Crusader.....	26
The Movies.....	32

Action

Hype-O-Meter.....	36
Deus Ex 2: Invisible War.....	40
Doom 3.....	38
Freelancer.....	36
Indian Jones and the Emperor's Tomb.....	44
Iron Storm.....	36
James Bond 007: Nightfire.....	42
New World Order.....	36
No One Lives Forever 2.....	43
Tomb Raider: Angel of Darkness.....	46
Unreal 2.....	36

Abenteuer

Hype-O-Meter.....	48
Dragon Empires.....	48
Earth & Beyond.....	48
Everquest 2.....	48
Full Throttle 2.....	48
Gothic 2.....	48
Icewind Dale 2.....	48
Knights of the old Republic.....	48
Lionheart.....	51
Star Wars: Galaxies.....	50
World of Warcraft.....	48

Sport

Hype-O-Meter.....	53
Colin McRae Rally 3.....	55
DTM Race Driver.....	52
Links 2003.....	52
Madden NFL 2003.....	52
Mercedes-Benz World Championship.....	52
NASCAR Thunder 2003.....	52
NBA Live 2003.....	52
Need for Speed: Hot Pursuit 2.....	54
NHL 2003.....	52
Rallispport Challenge.....	52
Rocky.....	53
Tiger Woods 2003.....	53
Tony Hawk's Pro Skater 4.....	53



Die besten Spiele der E3

Doom 3, Deus Ex 2, C&C Generals & Co.:
Lesen Sie alles über die wichtigsten
Spiele-Premieren und die Hits von morgen.

Test

So testen wir57

PC-Games-Einkaufsführer

Spiele: PC-Games-Top-100: Referenz-Spiele.....	126
Spiele: Neuerscheinungen.....	132
Spiele: Spiele-Sammlungen.....	130
Spiele: Zusatz-CDs und Add-ons.....	130
Spiele: Schwarze Liste.....	132

Spiel des Monats

Grand Theft Auto 3.....	58
-------------------------	----

Strategie

Dino Island.....	81
Dragonfarm.....	79
European Manager.....	82
Fußballmanager Fun.....	82
Heroes of Might & Magic 4: Feedback.....	69
Hotel Gigant.....	80
Port Royale.....	70
Sudden Strike 2.....	76

Action

Duke Nukem: Manhattan Project.....	92
Eastern Thunder.....	102
Jane's Attack Squadron.....	102

AKTUELLES

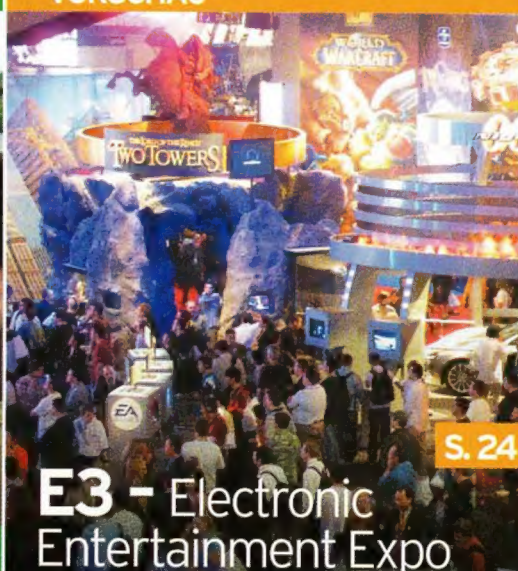


Aktenzeichen Counter-Strike

S. 16

Killerspiel oder unverfängliche Freizeitbeschäftigung? Nach dem Amoklauf in Erfurt stand Counter-Strike bei Medien und Politikern sofort in der Kritik, die BPJS entschied über die Indizierung. Eine Zusammenfassung der Ereignisse.

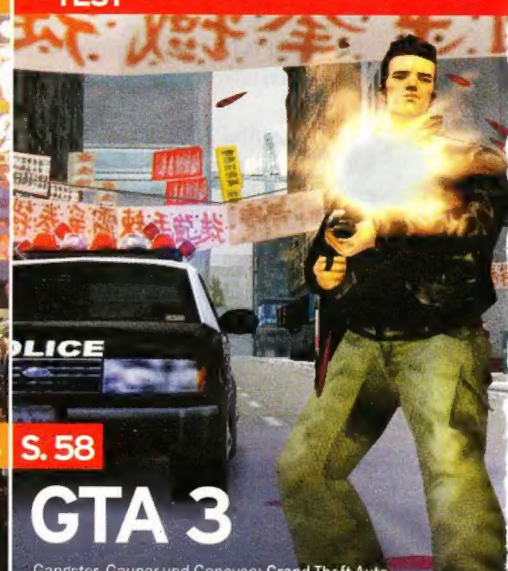
VORSCHAU



E3 - Electronic Entertainment Expo

Auf der größten Spiele-Messe der Welt werden die Hits von morgen gezeigt, neue Technologien angekündigt und Hollywood-Flair gepflegt. PC Games berichtet über die besten Spiele und die aufregendsten Premieren.

TEST



GTA 3

Gangster, Gauner und Ganoven: Grand Theft Auto 3 schickt Sie auf eine Reise nach Liberty City. Die pulsierende Metropole, in der das Gesetz der Straße regiert, ist die Kulisse für ein außergewöhnliches Action-Adventure. Unser Spiel des Monats!

K.Hawk	96
Medal of Honor: Allied Assault (dt.): Feedback	85
Mobile Forces.....	100
Soldier of Fortune 2 (dt.)	86
Spider-Man: The Movie	94
Team Factor.....	98

A benteuer

Dungeon Siege: Feedback.....	105
Morrowind	106
Simon the Sorcerer 3D.....	112

S port

F1 2002.....	116
FIFA WM 2002: Feedback.....	115
Fußball Championship Quiz.....	122
MS Racing World - Kart 2002.....	120
Next Generation Tennis.....	122
Space Haste 2	123

Tipps & Tricks

Inhalt	137
--------------	-----

Komplettlösungen/Spielletipps

Dungeon Siege	161
Grand Theft Auto 3	143
Jedi Knight 2: Jedi Outcast.....	157
Morrowind	153
Sudden Strike 2	CD-ROM

PC Games hilft: Kurztipps

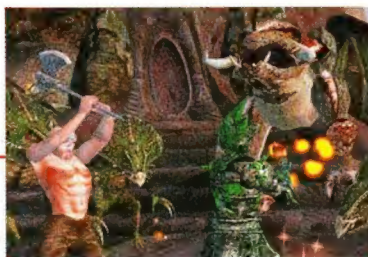
Anno 1602	138
Baldur's Gate 2	140
Baldur's Gate	140
Black & White.....	138
C&C: Alarmstufe Rot 2.....	138
C&C: Renegade	138
Die Gilde	138
Dungeon Siege	140
Empire Earth	139
FIFA WM 2002	142
Gothic	140
Heroes of Might & Magic 4.....	142
Jagged Alliance 2	141

Jedi Knight 2: Jedi Outcast	142
Morrowind	142
No One Lives Forever	139
Project I.G.I.	140
Stirb langsam: Nakatomi Plaza.....	142
Sudden Strike 2	142
Tony Hawk's Pro Skater 3	142
Warrior Kings	142

Hardware

News

AMD Opteron.....	12
Asus AGP-V8460 Ultra Deluxe	12
DVD-Spielfilme am PC	12
Gewinnspiel Microsoft	14
Hercules Muse 5.1 DVD.....	12
IDE U133 RAID Controller	12
MONSTER-MAINBOARD	14
MSI 845E Max2-BLR	14
Nvidia: Dave Kirk im Interview.....	14
PCI stirbt aus	14
Pixelview-Grafikkarte	12
Saitek Touch Force Optical.....	12
Support für VIA-Produkte	14
Wavemaster MX-1	14



The Elder Scrolls 3: Morrowind

Bethesda steckt ein klassisches Rollenspiel alter Schule in eine High-End-Verpackung. Kommt dabei automatisch das beste Abenteuer-Spiel der letzten Jahre heraus?

PC-Games-Einkaufsführer

Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro.....	134
Hardware: Grafikkarten ab 200 Euro	134
Hardware: Referenz-Produkte.....	135

Test

Gamepad: Thrustmaster 2002 World Cup.....	176
Grafikkarte: Aopen Geforce4 MX-440.....	174
Grafikkarte: Asus V8440/TD	174
Grafikkarte: Leadtek Winfast A250 LE TD	171
Grafikkarte: Visiontek Xtasy Ti-4600 R.....	174
Maus: Saitek Touch Force Optical.....	176
Tastatur: Typhoon Power Office	176

Tuning: Nvidia- und Ati-Grafikkarten

So werden Geforce- und Radeon-Grafikkarten noch schneller: Haben Sie die richtigen Treiber? Kennen Sie die Geheim-Tools der Spiele-Profis?

Feature: Matrox Parhelia.....170

Ist Matrox' neuer High-End-Grafikchip besser als die Geforce- oder Radeon-Technologie? PC Games befragt Programmierer und Hardware-Hersteller.

Feature: Die CPUs der Zukunft.....172

Im ewigen Kampf um den schnellsten Hauptprozessor läuten Intel und AMD die nächste Runde ein.

PC Games hilft: Hardware-Hilfe

Ruckelt Ihr Spiel trotz neuer Grafikkarte? Reicht Ihr System für UT 2003? Die PC-Games-Hardware-Experten wissen Rat.

Service

CD- und DVD-Anleitungen.....	186
Gewinnspiel: Feedback	189
Impressum	200
Inserentenverzeichnis.....	200
Kleinanzeigen	191
Leserbriefe	194
Rossis Rumpelkammer	196
Schnappschuss.....	201
Vorschau	201
Was macht eigentlich ...?	202

TIPPS & TRICKS

GTA 3 & Dungeon Siege

S. 143

Hilfreich: der geheime Liberty-City-Stadtplan für GTA 3. Genial: So finden Sie die Geheimlevels in Dungeon Siege und können die Multiplayer-Map als Einzelspieler zocken.

HARDWARE

Grafikkarten total!

S. 166

Tuning-Tipps für Ihre Geforce- oder Radeon-Boards, der Wunder-Chip von Matrox und die neuesten Geforce4-Karten im Test.

„Will ich haben!“

Der Gyrotwister, ist das Trainingsgerät, das süchtig macht.



Vorsicht: Suchtgefahr!

www.macht-suechtig.de

Anzeige
NEU! Gyrotwister
Jetzt per SMS für € 19,94
„Gyrotwister“ per SMS
an 72866 senden.
Einfach das Suchwort:
„Gyrotwister“ per SMS
an 72866 senden.

Y-Project

Hätten Sie's erkannt? Das plastische Kabelwirrwarr an den Wänden spricht schon eine deutliche Sprache: Wenn etwas so detailliert aussieht, muss es sich um die **Unreal 2**-Engine handeln. Die ist tatsächlich Motor des mit Rollenspiel-Elementen gespickten Ego-Shooters **Y-Project**. In dem Spiel schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden, der sich wie J. C. Denton aus **Deus Ex** in unterschiedliche Richtungen entwickeln kann: Kampf oder Wissenschaft. Entwickelt wird der Titel übrigens von der in Köln ansässigen Spielefirma Westka (**Arcatera**). Und da sage noch einer, aus Deutschland kämen keine grafisch opulenten Action-Spiele ...

Entwickler Westka
Anbieter Noch nicht bekannt
Termin Januar 2003



AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG PETRA MAUERÖDER



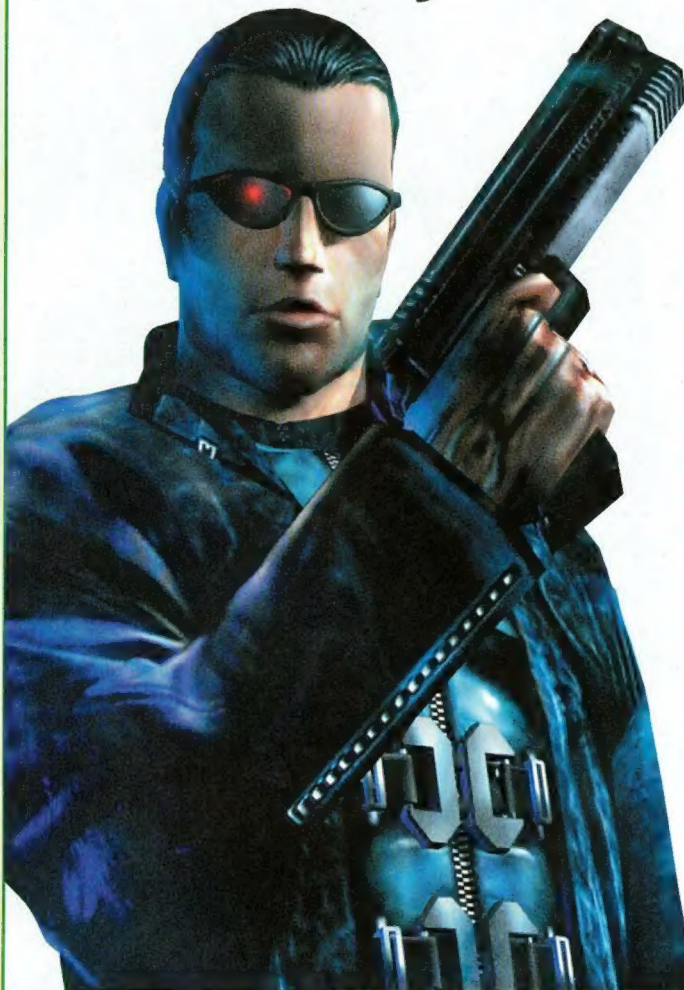
Die Blutsbrüder vom Stamme Id.

In dicken Strömen klatscht das Blut auf die weißen Kacheln des Waschrums. Getreu dem Motto „Da ist mehr für Sie drin“ weidet ein fieses Monster eine Leiche aus. Selten war der Begriff „Blut-Bad“ treffender. Und man schaut trotzdem hin – so müssen sich Autobahn-Gaffer fühlen, die sich am Crash auf der gegenüberliegenden Spur nicht satt sehen können. Hartgesottenste Shooter-Kenner, von Natur aus blass, werden noch ein bisschen käsig um die Nase – und geben nach der Doom-3-E3-Vorstellung hinter vorgehaltener Hand zu: „Ehrlich, das ist mir zu heftig – ich weiß noch nicht, ob ich das wirklich spielen will.“ Pixelblut-Wolken in 640x480 sind eben eine Sache, physikalisch korrekte Blutfontänen und -bäche nebst herausquellenden Eingeweiden eine ganz andere. Und ganz klar abgezielt auf den Schock-Effekt, darauf, noch einen draufzusetzen. Unnötig. Übertrieben. Denn zu wahrer Hochform läuft Doom 3 immer dann auf, wenn groooooße Schatten von drohendem Unheil künden, wenn man sich in schwach ausgeleuchteten Fluren vorantastet, wenn Monster durch die Seitenverkleidung brechen, wenn einem der „Hoffentlich-sieht-es-mich-nicht-Schweiß“ auf der Stirn steht, wenn man nur ahnt, was vorgefallen sein könnte, und die Szenen im Kopf entstehen. Genau das zeichnet auch gute Filme aus: Wäre Hitchcocks Psycho „besser“ oder spannender, würde das Gemetzel in der Dusche gezeigt? Sollte sich dieser rote Faden durch ganz Doom 3 ziehen, stellt das für Id Software auch ein kommerzielles Risiko dar (mal abgesehen vom Indizierungs-Damoklesschwert) – Kino-Fachleute sagen: je mehr Splatter, desto mehr Nische. Millionen DVD-Gucker gruseln sich bei Alien oder Das Relikt und kichern über Scream, doch die wirklich deftigen Streifen zieht sich nur eine verschworene Minderheit rein. Leute, die sich schon lange keinen Eimer mehr neben das Sofa stellen. Doom 3 hingegen ist bestes RTL-II- und -BILD-Futter und wird die soeben versackelte Diskussion um Blut, Gewalt und Brutalität bei Erscheinen neu anheizen. Ich frage mich: Hat ein wirklich wirklich wirklich gutes Computerspiel übertriebene Splatter-Orgien wirklich nötig? Machen sie das Spiel besser? Wie halten Sie's? Installieren Sie Blut-Patches? Schalten Sie den „Erwachsenen-Modus“ ein? Kaufen Sie Original-Versionen allein der roten Farbe wegen? Ihre Meinung interessiert mich – schreiben Sie mir (pm@pcgames.de).

PETRA MAUERÖDER

DEUS EX

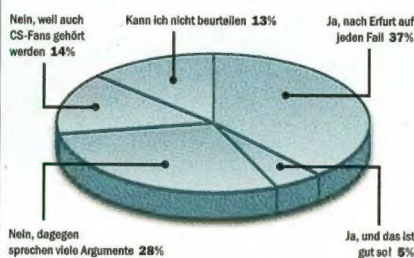
J.C. Denton goes to Hollywood



Fast zweieinhalb Millionen Menschen haben den **Tomb Raider**-Film allein in Deutschland gesehen. Und demnächst wird schon wieder ein Eidos-Spiel verfilmt: Warren Spectors **Deus Ex**, das PC-Games-Spiel des Jahres 2000. Columbia Pictures hat sich die Rechte an Story und Charakteren gesichert; produziert wird der Science-Fiction-Streifen von Laura Ziskin, die bereits für den eben angelaufenen Blockbuster **Spider-Man** verantwortlich war. Als Hauptcharakter J.C. Denton, der in der Rolle des taffen Cyber-Agenten in ein Geflecht aus Korruption, Terror und Intrigen gerät und eine Verschwörung nach der anderen enttarnt, könnten wir uns gut Tom Cruise oder Keanu Reeves vorstellen. Story und Look sollen sich ganz eng an die Spielvorlage halten. Bis auch der Green Beret oder der Meisterdieb über die Leinwand schleichen, scheint nur eine Frage der Zeit zu sein ...

Glauben Sie, dass Counter-Strike indiziert wird?

Diese kurz vor der BPJS-Entscheidung am 16. Mai durchgeführte Umfrage zeigt, dass selbst viele **Counter-Strike**-Spieler die Hoffnung schon aufgegeben hatten. Mehr über die Hintergründe lesen Sie im Report ab Seite 16.



Quelle: Umfrage unter 1.500 registrierten Usern von www.pcgames.de

TAKE 2 INTERACTIVE

Max Payne 2 für 2003 geplant

Take 2 hat der finnischen Firma Remedy alle Rechte an der Figur Max Payne, an der Max-FX-Engine und der patentierten Bullet-Time-Funktion abgekauft. Interessant: Auch die Lizenzrechte für Max-Payne-Kinofilme sind im Deal enthalten. An **Max Payne 2** (anvisiert für 2003) arbeiten Rockstar Games (GTA 3) und Remedy bereits. Nicht aktiv an der Entwicklung beteiligt ist der aus Deutschland stammende Spieldesigner Markus Stein, der in Köln studiert und seinen Ex-Kollegen weiterhin als Berater zur Verfügung steht.

FILM-UMSETZUNG

Matrix 2 und Online

Nachdem Shiny Entertainment (*Sacrifice*, MDK 2) von Infogrames (*Grand Prix 4*, UT 2003) übernommen wurde, kommt das *Matrix*-Action-Adventure *Enter the Matrix* nun auch offiziell für den PC – bislang war dies nur ein Gerücht. Termin: parallel zum Filmstart von *Matrix Reloaded*, also im Mai 2003. Daneben haben die Filmfirma Warner Bros., EON und Monolith (*No One Lives Forever*) die Entwicklung eines Online-Rollenspiels bekannt gegeben, das in der *Matrix*-Welt spielt.

STARMAGEDDON

Rückzieher

Starmageddon, PCG 05/02, 60 % – zu wenig für Acclaim: Das 3D-Strategiespiel erscheint deshalb Mitte Juni in einer überarbeiteten Fassung. Im Test gerügt, jetzt möglich: jederzeit während einer Mission zu speichern. Außerdem hat das Spiel einige Bugs weniger. Acclaim-Manager Stephan Ricken: „Wir wollen den Verbraucher nicht als Beta-Tester missbrauchen und nehmen uns die Kritik der Fachmagazine zu Herzen.“ PC Games meint: recht so! Nachtest folgt.

GTA: VICE CITY

GTA-3-Nachfolger spielt in Miami

Kaum ist *GTA 3* erschienen (Test auf Seite 58), wird schon der Nachfolger angekündigt: *GTA: Vice City*. Spielprinzip, Steuerung und Engine werden beibehalten, der Schauplatz und die Ära sind

neu: eine komplette Stadt à la Miami in den Achtzigerjahren. Freuen Sie sich auf Palmen, Strände, Babes, Glamour und Abschaum in Form von Drogenkartellen. Rockstar Games verspricht noch mehr spielerische Möglichkeiten und ein noch größeres Spielfeld zum Rasen und Austoben.



PYRO STUDIOS

Commandos 3



Die ersten Bilder aus Folge 3 der Echtzeit-Taktik-Serie, die unter anderem in Polen und Russland spielt, sind da: *Commandos 3* basiert zwar auf der *Commandos 2*-Engine, speziell die Effekte (Explosionen, Schneegestöber) und Animationen (brennende Flugzeuge, ein-knickende Fabrikschlote, Verfolgungsjagden auf fahrenden Zügen) sehen aber noch beeindruckender aus; die drehbaren Innenansichten bleiben. Der Pyro-Studios-Zeitplan: erst *Praetorians*, dann *Commandos 3*.

KONAMI

Metal Gear Solid 2

Die nächste Auflage des Spionage-Shooters *Metal Gear Solid 2* (eines der populärsten PlayStation-2-Spiele) mit dem Untertitel *Substance* erscheint Anfang 2003 für PC. Besonderheit: Das komplette *Metal Gear Solid 2* mit Hauptdarsteller Solid Snake ist inklusive, hinzu kommen neue Einsätze und Schauplätze – Hersteller Konami spricht von „hundert Missionen“. Der Mix aus Hightech-Waffen, kinoreifer Aufbereitung und spannenden Schleich-Aufträgen erinnert spielerisch ein bisschen an *Dark Project* oder *Project I.G.I.*



Eidos kein Schnäppchen?

Der niedrige Aktienkurs macht Eidos (*Tomb Raider*) zu einem gefundenen Fressen für expandierende Konkurrenten – zum Beispiel Ubi Soft. Ein Interview des Ubi-Soft-Chefs hatte für Spekulationen gesorgt, der französische Spielergigant wolle sich Eidos einverleiben, was aber inzwischen dementiert wurde. Begründung: interessant, aber immer noch zu teuer.

Aktuelle Preissenkungen

Ab sofort günstiger zu haben: *Stronghold* (ca. 30 Euro), *Serious Sam: Second Encounter* (ca. 20 Euro), das *Tropico-Add-on Paradise Island* (ca. 15 Euro), *S.W.I.N.E.* (ca. 15 Euro), *Red Faction* (ca. 20 Euro).

Anno-1503-Wettbewerb

Auf Wunsch vieler Leser verlegen PC Games und Sunflowers den Einsendeschluss für den großen Anno-1503-Szenario-Wettbewerb, und zwar auf den 31. Juli. Weitere Infos unter www.pcgames.de!

Stellt Eidos auf DVD um?

Wirksamerer Schutz vor Raubkopierern und einfachere Handhabung – das sind die Argumente, die Eidos Deutschland grübeln lassen, ob man nicht das komplette Sortiment auf DVD umstellen soll. Schon jetzt bietet Eidos DVD-Sonder-Editionen mit Bonus-Material an.

Emergency 2 funkt SOS

Take 2 hat die Rettungssimulation *Emergency 2* für diesen Sommer angekündigt: Im Kampf gegen Terror und Naturkatastrophen koordinieren Sie Echtzeit-Strategielike Polizei, Sanitäter, Feuerwehr und SEKs. Facts: verbesserte Engine, 25 Missionen, 40 Einheiten, Einsätze in Gebäuden, Tag-/Nacht-/Wetter-Effekte.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1. NEU DUNGEON SIEGE
2. NEU FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002
3. NEU HEROES OF MIGHT & MAGIC
4. NEU GTA 3
5. ▼1 JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
6. ▼2 DIE SIMS: URLAUB TOTAL
7. ▼6 DIE SIMS
8. ▼5 CIVILIZATION 3
9. ▼3 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
10. ▼8 EMPIRE EARTH



PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



- 1** **JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST**
(Raven/Activision)
HASENFUSS Kyle Katarn war in Episode 2 und ist verdutzt: Wo hat Schrumpel-Opa Yoda denn so coole Lichtschwert-Bewegungen gelernt?
NEU
Vormonat: -
- 2** **DUNGEON SIEGE**
(Gas Powered Games/Microsoft)
PACKESEL schleppen Lasten und schlagen bei Gefahr aus. Erinnert mich an meine Zeit als Möbelträger ...
NEU
Vormonat: -
- 3** **MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)**
(2015/Electronic Arts)
VOGELNEST an Seeadler, bitte abzwitschern! Bitte auch Dreckspatz und Schnapsdrossel verständigen!
Vormonat: 2
- 4** **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
ENTENTANZ oder der Versuch, sich gehockt zu bewegen? Sieht in v1.4 immer noch so albern aus wie vorher.
Vormonat: 4
- 5** **DIE GILDE**
(4 Head Studios/Jowood)
KATZENJAMMER ist der Gruß des Kaufmanns. Die Konkurrenz schläft eben nicht - außer nachts ...
Vormonat: 3
- 6** **GOthic**
(Piranha Bytes/Egmont)
HUNDEKUCHEN schmeckt besser als Grill-Scavenger. Im Freiluft-Knast ist die Auswahl halt arg begrenzt.
Vormonat: 10
- 7** **COMMAND & CONQUER: RENEGADE**
(Westwood/Electronic Arts)
FROSCHKÖNIG Havok harrete gespannt dem Kuss der holden GDI-Prinzessin. Da kam der Nod-Prinz daher ...
Vormonat: 5
- 8** **TONY HAWK'S PRO SKATER 3**
(Neversoft/Activision)
KUHFLADEN bremsen den Skate-Spaß - buchstäblich. Außerdem gibt das hässliche Flecken, igitt!
NEU
Vormonat: -
- 9** **EMPIRE EARTH**
(Stainless Steel/Vivendi-Universal)
AFFENTHEATER so eine Massenschlacht: Die Reiter rennen dahin, das Fußvolk wackelt hierher.
Vormonat: 12
- 10** **10. CIVILIZATION 3**
(Firaxis/Infogrames)
LÖWENZAHN wird zur Pustelblume, aus Physik entwickelt sich irgendwann Mikroelektronik. Viva la Evolución!
Vormonat: 9



PC GAMES HARDWARE

Tuning-Sonderheft

Die Profis unserer Schwester-Zeitschrift PC Games Hardware machen in ihrem neuesten Sonderheft alle Besitzer von Athlon-PCs und Geforce-Grafikkarten glücklich: Auf 76 Seiten gibt's für nur 6,50 Euro kompetente Kaufberatung, unentbehrliches Grundlagenwissen und praxiserprobte Tuning-Tipps satt. Auf DVD: 4,2 GByte aktuelle Treiber und Tools zum Sofort-Loslegen.



Wer No One Lives Forever 2 oder Counter-Strike: Condition Zero im englischen Original besitzen möchte, muss demnächst zum teuren Import greifen: Vivendi-Universal Interactive wird keine US-Versionen so genannter „Gewalt-Spiele“ mehr in Deutschland anbieten. Damit reagiert Vivendi-Universal auf die Ego-Shooter-Diskussion, die nach dem Erfurter Amoklauf aufgekommen ist. Alle Besitzer der US-Counter-Strike-Ver-

sion können das Spiel gratis gegen die deutsche Version umtauschen und bekommen ein Spiel nach Wahl (Homeworld Cataclysm, Imperium der Ameisen, Pharo) obendrauf. Einfach Original-CD plus Absender und Wunschspiel in einem ausreichend frankierten Umschlag an folgende Adresse schicken: Vivendi-Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Umtausch Counter-Strike, Paul-Ehrlich-Straße 1, 63225 Langen.

FISHTANK INTERACTIVE

Jowood ist der Größte

Fishtank Interactive, die PC-Spiele-Tochter des Brettspiel-Giganten Ravensburger (die mit dem blauen Dreieck), wird von Jowood (Industriegigant 2, Cultures 2) übernommen - samt aller Spiele, darunter Arx Fatalis, Wildlife Park und Archangel. Die Marke Fishtank, bekannt geworden u. a. durch Aquanox und S.W.I.N.E., verschwindet. Damit avanciert Jowood vor CDV zum größten Spiele-Produzenten im deutschsprachigen Raum.



"JEDI KNIGHT II"



supported by GIGA.DE

WWW.SPACE-RAT.DE

PC Games Juli 2002

McMEDIA

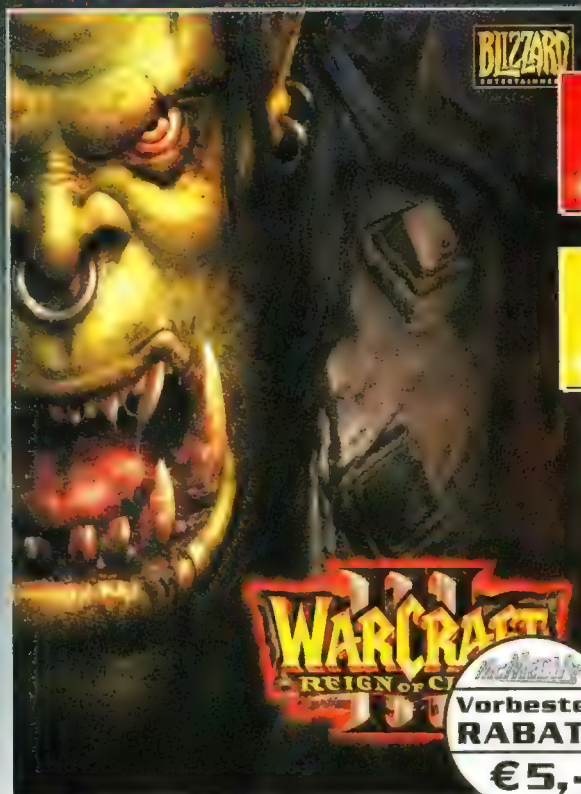
Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

WarCraft III

Ab Ende Juni für PC!



* Bei Vorbestellung bis 15.06.02



Vorbestell RABATT
€ 5,-

Vorbestellen und sparen!

Jetzt bestellen und supergünstig einkaufen!
Einfach den Rabatt-Coupon vorlegen und über € 5,- Rabatt freuen.

52,95 €

McMEDIA Vorbestellpreis*

47,95 €

Früher spielen und dazu Geld sparen!

RABATT-COUPON

Du willst zu den Ersten gehören, die WarCraft III für PC spielen können? Und du willst keinen Cent zu viel zahlen? Prima! Dann schneide einfach diesen Coupon aus und schnell zum nächsten McMEDIA-Gamestore! Wir reservieren dir das Spiel und belohnen dich mit € 5,- Vorbestellrabatt!

Eine Auszahlung des Rabattbetrags ist nicht möglich. Pro Bestellung kann nur ein Rabatt-Coupon eingelöst werden.

Vorbestell RABATT
€ 5,-

WarCraft III



Gültig bis 15.06.02

Mit WarCraft III erscheint Ende Juni eines der am meisten ersehnten PC-Spiele. Diese neueste Fortsetzung markiert die Rückkehr der legendären Serie, von der Echtzeit-Strategie-Spieler über Jahre hinweg fasziniert sind. WarCraft III lässt dich in eine spannende, dynamische 3D-Welt mit unglaublicher Spieltiefe und Details eintauchen.

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores:

KIDS Reichenberger Str. 45 02763 Zittau 03583/510738 McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 07407 Rudolstadt 03672/313595 EICHELKRAUT Tuchmarkt - Markt 07937 Zeulenroda 036628/83214 FREIER Freiburger Str. 16 09496 Marienberg 03735/22810 GROSSE Sandberger Str. 34/36 14806 Belg 03384/132396 HERRMANN Junker-Str. 26 16816 Neuruppin 03391/509924 NONNENMACHER Bahnhofstr. 11 26169 Priesaythe 04491/2380 WIGGER'S Große Str. 32 25938 Wijk / Fohr 04681/500419	CARL OTTO Langestr. 14 27749 Delmenhorst 04221/91240 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 29378 Wittingen 05831/404 DIE SPIELECKE Verdenstr. 8 29640 Schneverdingen 05193/52740 TOYS & MORE Barnstorf-Str. 65 31135 Hildesheim 05121/168522 BECKMANN-HENSEL Neues Zentrum 3 31275 Leine 05132/82850 SCHNÄPPCHEN-SHOP Mittelstr. 34 32657 Lamsen 05261/168522 SCHNÄPPCHEN-SHOP Bahnhofstr. 17 32756 Barmstedt 05231/300074 SCHNÄPPCHEN-SHOP Chycenter Bergstr. 6 32791 Lage 05232/920955	SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 33098 Paderborn 05251/296971 JONELEIT CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34613 Schwalmstadt 06691/994800 SULZER Ahlener Str. 98 39039 Marburg 06421/963521 SPIELON Herkules-Center 35576 Wetzlar 06441/43191 SULZER Klausstr. 14 36251 Bad Hersfeld 06621/78966 RUG Markt 41 36404 Vechta 05662/74336 ÜHLING Hertog-Georg-Str. 33 38448 Bad Liebenstein 056961/72377 MOBI-GAMES Bahnhofstr. 10 37269 Schöppen 05651/331377	SEIDEL Langenstr. 13 47798 Krefeld 02625/958314 JANSEN Engerstr. 50 47906 Kempen 02152/2167 KIESKEMPER Everswinkel Str. 8 48231 Warendorf-Friedenst. 02581/4193 PECHER Oststr. 4 48231 Warendorf 02581/2396 JASPER Isenbürenstr. 1, 1 48496 Hoxten 05438/93170 TWENHAFEL Große Str. 23 48665 Brunsche 05461/935311 PAFFRATH Kölner Str. 1 51379 Leverkusen 06543/2070	MERKLER Geislinger Str. 8 56299 Ochtendung 02625/958314 FLEMMER Mühlengasse 5-7 57610 Alankirchen 02681/2951 HABAKUK Lindenstr. 70 57627 Hachenburg 02662/3219 KREMERS Oststr. 56 59065 Hamm 02381/25068 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61462 Königstein 06174/22064 ALTMANNBERGER Schulstr. 6 63128 Dietzenbach 06074/29920 MEDIA STORE Wilhelmstr. 9 64283 Darmstadt 06151/28860 STROBEL AM MARKT.DE Am Rain 5 72379 Hechingen 07471/2408	ELSER Geislinger Str. 24 73633 Göttingen 07161/75115 PAYER Aalener Str. 60 73441 Bopfingen 07362/6340 E+E GmbH Wilhelm-Enßle-Str. 40 73630 Rensshalden 07151/71691 BE KA EL Buchener Str. 29 a 74731 Walldürn 06282/92020 ENGELHARD & HERR Wilh. Röttgen-Str./im E-Center 77656 Offenburg 0781/25105 HARTWICH Hauptstr. 50 77704 Oberrhein 07802/72269 PLANET MEDIA Sonnenstr. 8 80335 München 089/54507562 MONTE MEDIA Hauptstr. 11 80407 München 089/35652170	MONTE MEDIA Pollinger Str. 24 82362 Weilheim 0881/41458 PLANET MEDIA Ledererzeile 15 83512 Wasserburg am Inn 08071/510849 PLANET MEDIA Stadtplatz 3 84307 Eggenfelden 08721/912230 PLANET MEDIA Stadtplatz 6 84347 Pfarrkirchen 08437/2288 SCHLITTL Münchner Str. 16 84359 Simbach 08571/6850 MEDIA STORE Fuggerstr. 4-6 86150 Augsburg 0821/313134 HEILIG Überlinger Str. 9 88630 Pfaffendorf 07552/1010 MAXI SPIEL + HOBBY Schweiger Farberstr. 11 90402 Nürnberg 0911/2418969	GAMES GARDEN Karl-Grillenberger-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/2148935 FUN MEDIA Rothenburger Str. 5 90443 Nürnberg 0911/2877083 KOLIBRI Bamberger Str. 27 A 91413 Neustadt / Alach 09161/873060 GÖTTLER Ansbacher Str. 8 91572 Bachhofen 09822/286 KINDERWELT Lilienhalder Str. 3 93049 Regensburg 0941/37543 LOLLYPOP Weichser Weg 5 93059 Regensburg 0941/490930	ACHTNER Ulrichstr. 29 93326 Abensberg 09443/7344 GIERSTER Vilsvorstadt 11/13/15 94474 Vilshofen 09541/3979 THEO KRANZ e-tainment Juliuspromenade 11 97070 Würzburg 0931/571604 WORLD OF ILLUSION Markenweg 1 98527 Suhl 03681/722189 KINDERPARADIES Klosterstr. 8 B-4700 Eupen (Belgien) 003287/560459 KINDERPARADIES Hauptstr. 93 B-4700 St. Vith (Belgien)
---	---	--	---	---	--	--	---	--

www.mcmmedia.de

Hammer und Opteron

Server-Prozessoren mit dem 64-Bit-Prozessorkern „Hammer“ wurden vor kurzem auf den Namen „Opteron“ getauft. Der 64-Bit-Prozessor wird zusammen mit einer 64-Bit-Version von Windows XP für noch mehr Leistung sorgen. Desktop-Prozessoren mit dem Hammer-Kern sollen Ende des Jahres verfügbar sein.

www.amd.de

Wer will mehr Gigabyte?

Wenn Sie Ihren PC mit mehr Festplatten nachrüsten wollen, aber schon alle IDE-Steckplätze belegt sind, brauchen Sie eine separate Steckkarte. Der IDE U133 RAID Controller von Advance Peripherals heißt „Advance 29134 PCI Kit“ und stellt Ihnen zwei zusätzliche IDE-Anschlüsse zur Verfügung, um UltraDMA/133-Festplatten parallel betreiben zu können. Ältere IDE-Festplatten funktionieren ebenfalls mit der PCI-Steckkarte. Zusammen mit Treibern und IDE-Kabel kostet das Paket 69 Euro.

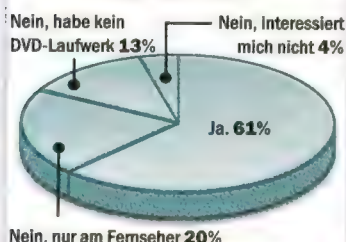
www.advance-peripherals.com

Neuer Prolink-Support

Wer Probleme mit einer Pixelview-Grafikkarte hat, muss sich ab sofort an die Firma Powertech Electronics wenden: wahlweise per Telefon (02102/ 43970), Fax (02102/439711) oder E-Mail (technik@powertech-electronics.de)

www.powertech-electronics.de

Schauen Sie sich DVD-Spielfilme an Ihrem PC an?



Quelle: Umfrage unter 1.500 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute €1,68.

HERCULES MUSE 5.1 DVD

Allround-Surround für den PC



Mit der Muse 5.1 DVD hat Hercules (Tel.: 09123-9 65 80) eine neue Soundkarte im Angebot. Die PCI-Platine besitzt drei Stereoausgänge für Kopfhörer, Stereo-Systeme und 4.1-Boxensysteme und unterstützt Dolby-Digital-Klang auf 5.1-Boxensystemen. Der Soundchip CMI-8738 LX beherrscht alle aktuellen 3D-Soundstandards mit Ausnahme vom neuen „EAX Advanced HD“. Zur Liste der beigelegten Software zählen der Software-DVD-Player PowerDVD, die Musiksoftware Acid Express und die Hercules Media-Station II. Der Preis der Muse 5.1 DVD liegt bei 35 Euro.

SAITEK TOUCH FORCE OPTICAL

Rüttelmaus jetzt mit 3D-Spiel

Saitek (Tel.: 089-54675 70) verkauft die Force-Fedback-Maus Touch Force Optical ab sofort zusammen mit dem Action-Spiel MDK 2. Über die Immersion-Schnittstelle übermittelt der USB-Nager feine bis grobe Vibrationen, die unter anderem von Spielen wie Black & White, Jedi Knight 2 und Half-Life genutzt werden können. Die Maus kostet nach wie vor 51 Euro. Sollte Ihr Händler nur die alte Version ohne Spiel vorrätig haben, bestellen Sie das Gerät unter www.saitek-shop.de.



ASUS AGP-V8460 ULTRA DELUXE

Lustobjekt für Spieler

Asus (Tel.: 02102-95990) bringt nun auch eine gut ausgestattete Deluxe-Grafikkarte mit Geforce4-Ti-4600-Grafikchip heraus. Die lilafarbene ASUS V8460 Ultra Deluxe besitzt einen TV-Ein- und -Ausgang und eine im Vergleich zu alten Deluxe-Modellen verbesserte 3D-Brille. Das beigelegte Softwarepaket besteht aus den Spielen Aquanox und Midnight GT, der DVD-Software PowerDVD XP und den Videoprogrammen WinProducer und WinCoder. Die High-End-Grafikkarte liegt ab sofort für 530 Euro im Handel.



PCI STIRBT AUS

Und weg ...

PCI Express, so heißt der neue Steckplatz, über den in Zukunft TV-Karten, Netzwerkkarten und weitere Zusatzplatinen mit der Hauptplatine verbunden werden sollen. Vorher soll allerdings PCI-X 2.0 den bisherigen Übertragungsmodus ablösen. Der Hochgeschwindigkeits-Bus PCI Express erreicht nach dem Entwurf in der ersten Version Transferaten bis 200 MByte/s (PCI: 133 MByte/s), später ist eine Bandbreite bis 1,25 GByte möglich. PCI-X 2.0 soll im nächsten Jahr einsatzbereit sein und 2004 durch PCI Express abgelöst werden.



High Speed für Internet-Fans.



Ihr wollt mit High Speed die heißesten Nachrichten von eurem Star finden? Und blitzschnell Songs, Spiele oder Software-Updates aus dem Internet herunterladen? Dann ist T-DSL genau das Richtige für euch.

Denn **T-DSL** ist der Hochgeschwindigkeits-Internetzugang. Bis zu 768 kbit/s machen den blitzschnellen Seitenaufbau und superschnelle Downloads zu einer Selbstverständlichkeit. So könnt ihr mit T-DSL auch T-Online Vision genießen.

T-Online Vision ist das Angebot speziell für T-DSL Nutzer. In diesem neuen Breitbandportal unter www.t-online-vision.de findet ihr u. a. Games zum runterladen, Video-Clips und Konzerte – live oder on demand –, Backstage-Reportagen und das T-Online Vision Web Radio. Alles in super Qualität.

Und in Verbindung mit **T-ISDN** bleibt ihr auch beim Surfen telefonisch erreichbar. Denn bei der Kombination von T-ISDN mit T-DSL verfügt ihr bei nur 1 Anschluss über 3 Leitungen. T-DSL kostet z. B. in Verbindung mit T-ISDN xxl nur 9,99 € mehr im Monat.* Infos zur Verfügbarkeit von T-DSL gibt's unter www.t-online.de

„Mit T-DSL surfen, bis die Tastatur raucht.“

Robert T-Online, Internet-Insider

0800 33 09000

im T-Punkt oder www.telekom.de

* Das Anschlusspaket kostet 41,27 € im Monat. Das sind für T-DSL, im Vergleich zu T-ISDN xxl rechnerisch 9,99 € mehr im Monat. Zuzüglich nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Mindestvertragsauflage: 12 Monate. T-ISDN xxl ist durch die Regulierungsbehörde RegTP¹ zunächst bis zum 30.6.2002 genehmigt. Sonder- und Genehmigungsrecht der DTAG zum 30.6.2002. Zum Zeitpunkt der Drucklegung lag nur ein befristete Genehmigung der RegTP zu T-ISDN xxl vor. Infos zum aktuellen Stand unter www.freesat.de 0800 33 01000. Das Bereitstellungsentgelt beträgt bei Selbstmontage des NTBA einmalig 5,70 €/€, ab 1. / 2002 74,95 €.

Deutsche
Telekom



Support für VIA-Produkte

VIA verstärkt seinen Support mit einer eigenen Servicezentrale, die telefonisch und per E-Mail erreichbar ist. Den Bereich „CPU & Chip“ erreichen Sie unter der Telefonnummer 02241-2560604, zum Thema „VIA-Mainboards“ hilft man Ihnen unter 02241-2560606 weiter und die „Produkt-Beratung“ meldet sich unter 02241-397780. Die Mitarbeiter sind werktags zwischen 9 und 17 Uhr erreichbar. Detaillierte Anfragen können Sie direkt per E-Mail an support@via-tech.de schicken.

www.via-tech.de

Software zu verlosen

Gewinnen Sie mit PC Games und Microsoft Bürosoftware im Wert von rund 850 Euro! Unter den Einsendungen verlosen wir je drei Pakete „Works Suite 2002“ und „Microsoft Family Edition“. Die Works Suite besteht aus den Programmen Word, Works, AutoRoute 2002, Encarta 2002 und dem Bildbearbeitungsprogramm PictureIt! 2002. Die Family Edition beherbergt neben Encarta 2002, PictureIt! Foto 2002 und AutoRoute 2002 noch über 400 Vorlagen für Microsoft Office. Jedes Softwarepaket kostet im Handel 140 Euro. Um teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: PC-Software, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Besitzen Sie ein DVD-Laufwerk?

- ☐ Ja
- ☐ Nein, aber geplant
- ☐ Nein, kein Kauf geplant

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?

- ☐ 500 bis 800 MHz
- ☐ 800 bis 1.200 MHz
- ☐ 1.200 bis 1.800 MHz
- ☐ Mehr als 1.800 MHz

Wie viel MByte Hauptspeicher sind in Ihrem PC verbaut?

- ☐ 64 MByte
- ☐ 128 MByte
- ☐ 256 MByte
- ☐ Mehr als 256 MByte

Welche Grafikkarten-Klasse setzen Sie ein? (siehe Seite 105)

- ☐ Low-End
- ☐ Standard
- ☐ High-End
- ☐ Luxus

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Microsoft Deutschland, Wox und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 30. Juni 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

NVIDIA ÜBER NEUE GRAFIKCHIPS

„Doom3 auf Geforce4 flüssig.“

PC Games: Wann wird ein neuer High-End-Grafikchip von Nvidia erscheinen?

Kirk: „In den letzten Jahren war es so, dass wir fast alle sechs Monate einen neuen High-End-Chip vorstellen konnten.“

PC Games: Was halten Sie von AGP-8X?

Kirk: „In diesem Herbst wird es ein wichtiges Feature werden. Hauptprozessoren werden immer schneller, die Datenmenge, die übertragen wird, immer größer, da ist es wichtig, die 3D-Leistung nicht durch die AGP-Bandbreite zu limitieren. Das ist zum Beispiel passiert, als wir eine Szene aus dem Film Final Fantasy in Echtzeit berechnet haben – dort war die AGP-Bandbreite der Flaschenhals.“



DAVE KIRK, Chefentwickler bei Nvidia, im Interview mit PC Games.

PC Games: Was halten Sie von der Verdoppelung der Speicherbandbreite, wie es Matrox mit dem Parhelia macht?

Kirk: „Ich mag den ‚Brute Force‘-Ansatz. Der Riva128-Chip war zu seiner Zeit der erste mit einem 128 Bit breiten Bus und entsprechend erfolgreich. Die Verdoppelung ist allerdings eine Kostenfrage,

denn dazu muss auch die Pipeline erweitert werden, um den Bus auch in seiner ganzen Breite nutzen zu können.“

PC Games: Nvidia pflegt ein gutes Verhältnis zu John Carmack von id Software. Wie wird Doom 3 auf aktuellen Geforce4-Platinen laufen?

Kirk: „John ist Mitglied unseres technischen Beraterkreises und reizt mit seiner Arbeit stets aktuelle Hardware bis an die Grenzen aus. Auf Geforce-4-Ti-Karten wird Doom 3 flüssig laufen. Um das auch in hohen Auflösungen und bei angeschalteter Kantenglättung zu garantieren, benötigen Sie dann aber höher entwickelte Nvidia-Hardware.“

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.

WAVEMASTER MX-1

Der Bass macht die Musik

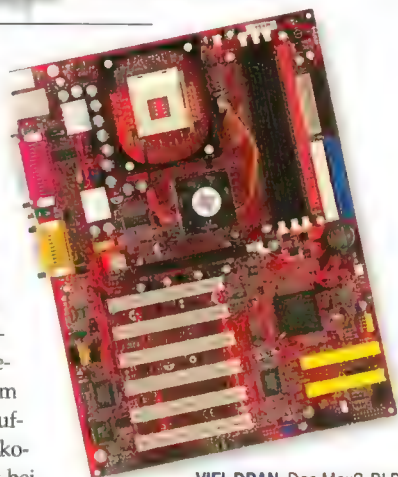


Das MX-1 von HMS (Tel.: 0421-16238-13) ist ein kraftvolles Stereo-Boxensystem mit einem Subwoofer. Seine platzsparenden Satelliten sind hoch gebaut, bestehen aus Aluminium und liefern je 12 Watt Effektivleistung. Vielseitig ist der in Holz gefasste Subwoofer, denn er beherbergt das Netzteil, den Verstärker und einen eigenen Bassregler. Über eine separate Kabel-Fernbedienung können Sie das System leicht ein- und ausschalten sowie die Lautstärke regeln. Das MX-1-Boxensystem ist bereits erhältlich und kostet 129 Euro.

MSI 845E MAX2-BLR

MONSTER-MAINBOARD

Das Sockel-478-Mainboard von MSI (Tel.: 069-408930) unterstützt die neuen P4-Prozessoren mit 533 MHz Front-Side-Bus (siehe S. 172) und ist bereits mit Onboard-Sound, Onboard-Netzwerk-karte und einem UDMA/133-RAID-Controller ausgestattet. Außerdem besitzt sie je sechs PCI-Steckplätze und ebenso viele USB-2.0-Anschlüsse. Die Bluetooth-Funktion können Sie nutzen, um mit einem USB-Bluetooth-Adapter ein 1-MBit-Funknetzwerk aufzubauen. In der Standardausstattung ohne Adapter kostet das Max2-BLR 225 Euro, die Variante mit liegt bei 290 Euro. Günstiger ist das 845E Max2-L ohne Bluetooth und UDMA/133 RAID: Sein Preis liegt bei 168 Euro.



VIEL DRAN Das Max2-BLR ist mit Bluetooth, RAID und USB-2.0 das neue Mainboard-Flaggschiff von MSI.

Microsoft

WENN MICH NICHT SÜSSE!



Rache ist bitter.

Als Rächerin deiner Familie räumst du auf in der riesigen Welt von Dungeon Siege. Du beginnst deinen Feldzug einsam, doch bald geleitest du bis zu acht Weggefährten von einem Kampf zum nächsten. Du spielst in einer unglaublich realistischen 3-D-Welt, die du mit dem Siege Editor selbst erweitern kannst. Im einzigartigen Mix aus anspruchsvollem Rollenspiel und atemberaubender Action bist du Stratege und Kampf-Crack zugleich. Wähle deine Waffen richtig und nutze deine Fähigkeiten. Denn das Ziel ist groß: die Armee der Finsternis zu besiegen und jede Freundlichkeit zu vergessen. www.microsoft.com/germany/ms/games/dungeonsiege



DUNGEON SIEGE

GA
POWERED
GAMES

" ... KILLERSPIEL ... "
 " ... INDIZIERT ... "
 " ... SCHULMÄDCHEN ... "

IN DER MANGEL Rami Allouni und Sven Spilker vertraten die CS-Community vor der BPjS.



Spieler in der Schusslinie

Counter-Strike ist nicht indiziert worden. **Die Politik schimpft, die Presse staunt Bauklötze.**

Mit zwei Spielern beginnt die Geschichte dahinter.

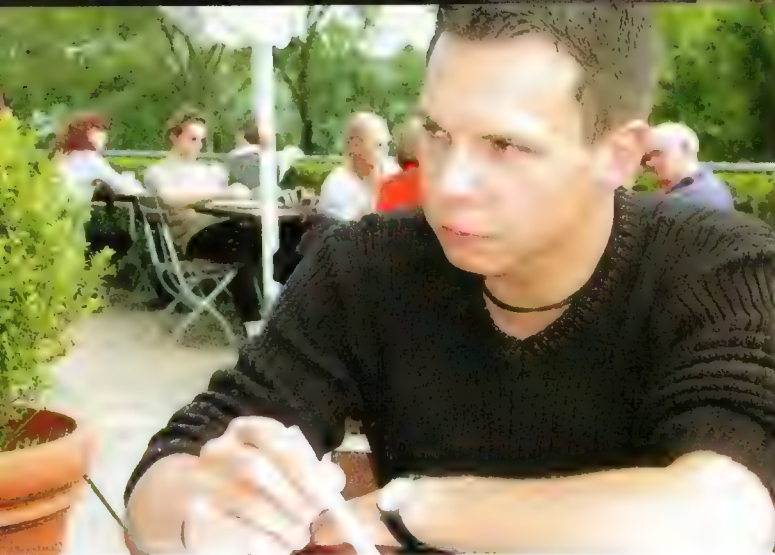
Montag, 13. Mai 2002. Drei Tage, bis die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften entscheidet, ob sie den Actiontitel **Counter-Strike** indiziert. Zum ersten Mal sind zwei Sprecher der Spielerschaft zu so einer Anhörung eingeladen. Rami Allouni und Sven Spilker, beide 24, sit-

zen auf der Terrasse eines Cafés am Bremer Weserufer bei Cappuccino und Apfelsaft und schwitzen. Weil die Sonne scheint, weil noch viel zu tun ist.

„Eine halbe Stunde Redezeit kriegen wir“, sagt Rami. Sven nickt und schaut auf den Zettel vor sich. Einige Stichpunkte hat er bisher hin-



VORBEREITUNG In der Stadt
Bremen stimmen die BPJS-Zentralen
ihre Argumente ab. Der Medienrummel kostet Zeit und Kraft.



Warum nicht Counter-Strike?

Die Gründe der BPJS, Counter-Strike nicht zu indizieren, aus der Pressemitteilung gefiltert und aus dem Beamtendeutsch übersetzt.



Presseerklärung zu dem Computerspiel „Counter-Strike“

Sitzung des 12er-Gremiums am 16. Mai 2002

Das 12er-Gremium, der Bundesprüfstelle hat in der Sitzung am 16. Mai 2002 folgende Entscheidung getroffen:

Das Computerspiel „Counter-Strike“ wird nicht in die Liste der

- 1** Die Counter-Strike-Mannschaft mit der besseren Taktik gewinnt. Per Chat-Funktion sprechen sich die Spieler pausenlos ab. Keiner sitzt zu Hause, ohne Kontakt zur Außenwelt. Alleine zu spielen, ist unmöglich.
- 2** Wer den Kick durch Gewaltdarstellung sucht oder sich ballend abreagieren will, hat an Counter-Strike keinen Spaß, weil der Erfolg ausbleibt.
- 3** Das Werbeverbot würde die junge E-Sport-Szene, die von Counter-Strike-Turnieren lebt, empfindlich treffen, Sponsoren verjagen. Das Aus für LAN-Partys?
- 4** Weder die Darstellung der Gewalt in Counter-Strike noch deren Untermalung mit Klängen ist so schlimm, dass eine Indizierung nötig wäre.

gekritzelt, aber mehr als die Hälfte des Blattes ist leer. „Zu Hause haben wir uns überlegt, was jeder vorträgt. Jetzt wollen wir das noch abstimmen und das Timing angleichen.“ Wenn es in dem Wirrwarr nur leichter wäre, sich zu konzentrieren.

Eine Wahl über Fan-Seiten im Internet hat den Systemadministrator und den Polizisten dazu bestimmt, dem zwölfköpfigen Gremium in der Bonner Behörde zu erläutern, weshalb die Spieler keine Gefahr für Jugendliche in ihrem Lieblingsprogramm sehen, sondern einen Sport. Unter den Spitznamen Raal und Moquai sind Rami und Sven seit langem in der Szene engagiert, auch angesehen. Den Auftritt betrachten sie eigentlich als große Chance. „Wir wollen darstellen, wer wir sind, was wir da tun und dass Eltern wegen dieses Hobbys keine Angst um ihre Kinder haben müssen“, erzählt Rami.

Aber seit den grauenhaften Geschehnissen in Erfurt scheint das Unterfangen aussichtslos.

Zwar hatte ein Jugendamt den Indizierungsantrag längst eingereicht, als das Verbrechen geschah. Im Bundestagswahlkampf ließen Politiker aller Parteien dennoch den Eindruck entstehen, sie hätten das Verfahren just angestrengt. Zusätzlich schürte der bayerische CSU-Innenminister Günther Beckstein die Angst unter denen, die sich mit Unterhaltungsangeboten für den PC überhaupt nicht

auskennen, indem er möglichst oft über „Killerspiele“ schwadronierte. Die reißerische Floskel hatte seit Jahren zu seinem Vokabular gehört – blöderweise fand er in der neuen Aufregung Zuhörer. Eine Folge: Bei einer Forsa-Umfrage im Auftrag von Stern und RTL unter 1.003 Deutschen gaben Anfang Mai 67 Prozent an, sie seien

dem Massaker in Erfurt geplante Änderungen der Bundesregierung am Waffengesetz ab – die Vorlage sei geprägt von einem „pauschalen Misstrauen gegenüber legalen Waffenbesitzern und daher völlig verfehlt“. Die Schützenvereine klatschten Beifall.

Schlimmer noch, dass Fernsehen und Radiosender, Zeitungen und

„Uns ist zum bisherigen Ermittlungsstand nichts davon bekannt, dass der Täter diese Software besessen hat“, so die Polizeidirektion Erfurt.

für ein Verbot von gewalttätigen Computerspielen. Ein klares Ergebnis auf den ersten Blick. Teilt man es jedoch nach Altersgruppen auf, zeigt sich: In der Gruppe „60 Jahre und älter“ waren 91 Prozent für ein Verbot – in der Gruppe „18 bis 29 Jahre“ dagegen nur 41 Prozent. Plötzlich haben Senioren Angst vor Ego-Shootern. Derselbe Herr Beckstein lehnte nach

Zeitschriften wochenlang berichteten, Counter-Strike solle Robert Steinhäuser das Töten beigebracht haben. Dabei sagt die zuständige Polizeidirektion auf Nachfrage deutlich: „Uns ist zum bisherigen Ermittlungsstand nichts davon bekannt, dass der Täter diese Software besessen hat.“

„Unsere Chancen stehen nicht mehr gut – eigentlich hat sich’s erle-



DIE ABENDNACHRICHTEN Das Team vom ZDF-Heute-Journal will wissen: Warum sollte Counter-Strike nicht indiziert werden?

ENTSPANNUNG Vor ihrem entscheidenden Auftritt vor der BPjS vermeiden die Spieler Vertreter Stress, so gut es geht

JE NACHDEM

Sven und Rami wissen, dass die Counter-Strike-Community auf sie zählt. „Entweder werden wir am Ende gefeiert – oder man zeigt mit den Fingern auf uns. Und das ist wahrscheinlicher.“

dig“, schätzt Sven. Und Rami ebenso pessimistisch: „Diese Sache ist dermaßen politisiert worden ...“ Ein Seufzen vervollständigt den Satz.

Seitdem sich das Medienkarussell dreht, hängen täglich Mikrofone vor Ramis und Svens Nasen. Mit am Tisch sitzt auch in diesem Moment ein TV-Journalist. Der Mann ist vom ZDF und bereitet den Beitrag vor, den das **Heute Journal** am Abend nach der BPjS-Entscheidung ausstrahlen wird. Die Kamera ist noch verpackt. Rami und Sven sprechen mit ihm über das Leben in einer Community – darüber, dass Spieler-Clans wie Vereine aufgebaut sind, dass jedes Mitglied Organisationsaufgaben hat, dass die Szene sogar Stars samt – man höre und beneide – Groupies vorweisen kann. Sie unterhalten sich auch darüber, warum in **Counter-Strike** taktische Mannschaftsbesprechungen abgehalten werden, warum nur bestimmte Maps spannende Spielfelder sind, warum Turnierspieler die Details der Grafik so weit reduzieren wie nur irgend möglich und an nichts weniger interessiert sind als an spritzendem Blut.

„Wir sind früher Skateboard gefahren“, scherzt der Redakteur, nachdem er eine ganze Weile interessiert zugehört hat. „Ich habe immer Fußball gespielt“, gibt Rami sofort zurück. „Ich Tischtennis“, hängt Sven sich hintendran. Weg mit dem Bild von den Stuben-

hockern, so weit weg damit wie möglich!

Der Auftritt vor der Kamera verläuft leidlich. Für die einfachste Einstellung – Rami und Sven unterhalten sich während eines Spaziergangs – benötigt das ZDF drei Versuche. Wegen eines Hundehaufens und wegen eines ungewollten Grinsens in Svens Gesicht. Die restlichen Aufnahmen gelingen tadellos. Wieso, glaubt ihr, sollte **Counter-Strike** nicht verboten werden? Welche Argumente bringt ihr vor? Denkt ihr, die Vorwürfe sind gerechtfertigt? Die Fragen sind immer die gleichen. Sven und Rami spulen die Antworten runter. Nur ihre Körperhaltung lässt ahnen, dass es sie noch nervös macht, vor einer Kamera zu stehen. Wie sich die Rückenmuskeln anspannen, wird im Bild aber nicht sichtbar sein.

Dann verabschiedet sich das Fernsehen so freundlich, wie es gekommen ist. Trotzdem sind Rami

und Sven sicher, dass sie ein weiterer Verriss mit wüst gekürzten Zitaten erwartet. Gebranntes Kind scheut das Feuer. Der Redakteur werde schon erwähnen, dass eine Indizierung von **Counter-Strike** nichts bringe. „Aber er wird sagen, es bringt deshalb nichts, weil die Jugendlichen die Programme unerlaubt aus dem Internet ziehen. Damit stehen wir wieder als Kriminelle da“, malt Rami aus. Und Sven stimmt zu: „Am Wochenende war er auf einer kleinen Dorf-LAN-Party. Das wird den Bericht nicht positiver machen. Die Stimmen, die von unprofessionellen Veranstaltungen kommen ...“ „Da treten halt irgendwelche Idioten auf, die gar keine Ahnung vom Spielen haben“, unterbricht Rami und setzt sauer fort: „Du hast keine Chance. Du bist abhängig davon, wie dich andere Menschen darstellen wollen. Du kannst 90 Minuten nur Gutes über dein Hobby erzählen



DR. ANDREAS LOBER ist Rechtsanwalt im Mannheimer Büro der Kanzlei Menold & Aulinger. Seine Dissertation behandelt das Thema „Indizierung von Computerspielen“.

Der neue Jugendschutz

Wenn das angepasste Jugendschutzgesetz in Kraft tritt, heißt die BPjS modern BPjM – mit dem „M“ für Medien. Doch für Spieler sind die Änderungen weitreichender.

PC Games: Das geänderte Jugendschutzgesetz schreibt verbindliche Altersfreigaben für Spiele vor. Wo liegt der Unterschied zu den bisherigen USK-Angaben?

Lober: Die USK erteilte bisher reine Empfehlungen, die für niemanden bindend waren. Das heißt, der

Handel konnte sich über die USK-Empfehlungen hinwegsetzen und Spiele unabhängig von der USK-Freigabe an Jugendliche verkaufen. Andererseits konnte die BPjS theoretisch ein Spiel indizieren, das die USK als kleinkindgerecht ansah. Das neue System wird weitestgehend so funktionieren wie das FSK-System, das bisher für Videofilme galt. Dieses ist insofern

strenger, als zwingend eine Vorprüfung verlangt wird, wenn ein Medium für Kinder und Jugendliche zugänglich sein soll. Es ist insoweit weniger streng, als keine Indizierung mehr stattfinden kann, sofern nicht die Beurteilung „nicht freigegeben unter 18 Jahren“ erteilt wurde.

PC Games: Müssen Kaufhäuser und Shops jetzt auch für Spiele, die nicht indiziert sind, Erwachsenenabteilungen einführen?

Lober: Die Altersfreigabe wird generell verbindlich, der Händler muss sich vom Alter des Kunden überzeugen. Dafür genügt eine Ausweiskontrolle.

PC Games: Auch ohne Indizierung sollen Spiele in Zukunft mit Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverbote belegt werden können.

Lober: Ja. Die Verbote müssen nicht einmal verhängt werden: Es muss nur festgestellt werden, dass sie gelten. Betroffen sind



RUHE VOR DEM STURM Vor dem Eingang zur BPjS warten sich Rami und Sven alleine – im Inneren wartet die Presse.



BEDRÄNGT Wer will noch mal, wer hat noch nicht? Sven beantwortet in Seelenruhe alle Fragen.



VOR DER SITZUNG

Die Türe zum Konferenzsaal öffnet sich – die Journalisten stürmen los, um Innenaufnahmen zu machen.

und am Ende ehrlich anhängen: ‚Klar wird da auch geschossen.‘ Gesendet wird dann garantiert nichts als: ‚Klar wird da auch geschossen.‘ „Wir sind den Medien völlig unterlegen“, meint auch Sven. „Sogar meine Mutter hat mir jetzt schon Dinge gesagt wie ‚Du kannst dich mit solchen Leuten doch nicht abgeben‘.“

Wenn man sie fragt, warum sie PR-Statements nicht bleiben lassen, steht in Ramis und Svens Gesichtern zu lesen: „Zu spät!“ Am Anfang – vor Erfurt – wollten sie der **Counter-Strike**-Szene mehr Gehör verschaffen. Später hatten sie die naive Hoffnung, die verfälschte Darstellung ihres Hobbys gerade rücken zu können, den Image-Schaden abzuwenden. Und: „Wenn wir jetzt nichts mehr sagen, zerren die irgendjemand anderen vor die Kamera, der überhaupt nichts mit der Community zu tun hat und womöglich richtig Schaden anrichtet“, so Rami.

Der Nachmittag ist angebrochen und Svens Zettel noch immer nur teilweise beschrieben. Rami muss bis zum Abend auch noch sein Team für das Länderspiel der deutschen gegen die slowenische **Counter-Strike**-Nationalmannschaft aufgestellt haben – er ist der Coach, am nächsten Tag steht das Match an.

Umso schneller klären er und Sven jetzt, wie sie vor dem BPjS-Gremium auftreten wollen. Vom Ablauf der Sitzung haben sie ein ungefähres Bild: Erst wird der Anwalt

des **Counter-Strike**-Publishers Vivendi Universal einen Vortrag halten, dann kommt ihr Auftritt und nach einer Beratung hinter verschlossenen Türen irgendwann der Schiedsspruch. Rami will vor allem ausführlich schildern, dass man als Counter-

der Szene belegen will, die von der BPjS-Entscheidung abhängt. „Wir reden hier ja schließlich von mindestens 500.000 aktiven Spielern in Deutschland“, sagt er. Die Zahl ist laut Vivendi Universal geschätzt, gestützt von Verkaufsstatistiken.

„Die Öffentlichkeit hat plötzlich ein verzerrtes Bild von uns Spielern. **Vorher hatte sie gar keines.**“ Rami und Sven über die Berichterstattungen

Striker gar keine Chance hat, ohne Kommunikation vor sich hin zu baln. Sorgen bereitet ihm dabei nur, dass bei der Anhörung ein unbekannter Freiwilliger live und auf einem offenen Server demonstrieren soll, wie man **Counter-Strike** spielt. „Wenn der sich nicht auskennt, überlebt er keine 30 Sekunden und es kommt völlig falsch rüber.“ Sven hat Zahlen vorbereitet, mit denen er prägnant die Größe und Wichtigkeit

Wo sich so viele Menschen mit gemeinsamen Interessen treffen, sind Sponsoren nah. Netzwerk-Turniere, auf denen sich die besten Spieler messen und um Preisgelder kämpfen, lassen sich auch gar nicht finanzieren, wenn nicht werbewillige Prozessoren- und Grafikkartenfirmen Geld beisteuern. Doch die Nachrichtenagentur dpa meldete bald nach dem Erfurter Attentat, der weltgrößte Chiphersteller Intel habe angekün-

unter anderem „kriegsverherrlichende“ Spiele – und ob eine Kriegsverherrlichung vorliegt, entscheidet der örtliche Staatsanwalt! Das ist schlimm für den Handel und für Fachmagazine, denn wie die Staatsanwälte eine Simulation oder einen Military-Shooter beurteilen, ist schwer vorhersehbar.

PC Games: Greifen die Verbote automatisch bei einer Freigabe „Nicht unter 18 Jahren“?

Lober: Nein.

PC Games: Die Bundesregierung wird eine prüfende „Kommission für Jugendmedienschutz“ installieren. Kann auch diese Spiele verbieten – quasi an der BPjM vorbei?

Lober: Nein. Aber wenn die Kommission ein Spiel für indizierungswürdig hält, ist es für die BPjM schwer, von dieser Einschätzung abzuweichen.

PC Games: Die BPjM kann in Zukunft eigenständig Indizierungsverfahren einleiten?

Lober: Bisher durften nur Jugendämter den Anstoß geben. Künftig können auch Behörden und anerkannte Träger der freien Jugendhilfe die BPjM aktivieren. Diese haben aber keine echte Antragsberechtigung, das heißt, die BPjM kann sich in

diesem Fall auch weigern, ein Verfahren einzuleiten. Selbst aktiv werden kann die BPjM auch in Zukunft nur in den seltensten Fällen – zum Beispiel bei der inhaltsgleichen Adaption eines PC-Spiels für die PS2.

PC Games: Kann die **Counter-Strike**-Entscheidung in irgendeiner Weise noch rückgängig gemacht oder geändert werden? Familienministerin Bergmann deutete so etwas an. Auch der Kanzler ist sauer.

Lober: Nach der künftigen Rechtslage kann der Antragsteller eine ablehnende Entscheidung der BPjM gerichtlich überprüfen lassen. Dann entscheidet aber ein Gericht, nicht der Kanzler und nicht die Ministerin. Und eine gerichtliche Überprüfung kann auch nur vom Antragsteller eingeleitet werden, nicht vom Kanzler oder der Ministerin. Außerdem kann man gegen Entscheidungen der BPjM nur einen Monat lang vorgehen und diese Frist ist abgelaufen, bis das neue Gesetz in Kraft tritt. Allerdings: Wenn **Counter-Strike** von einer Staatsanwaltschaft als kriegs- oder gewaltverherrlichend eingestuft wird, nützt es nichts, dass es von der BPjM nicht indiziert wurde – die Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverbote gelten auch dann.



MITTENDRIN Das große Medieninteresse ist selbst für BPJS-Chefin Elke Monssen-Engberding ungewohnt.



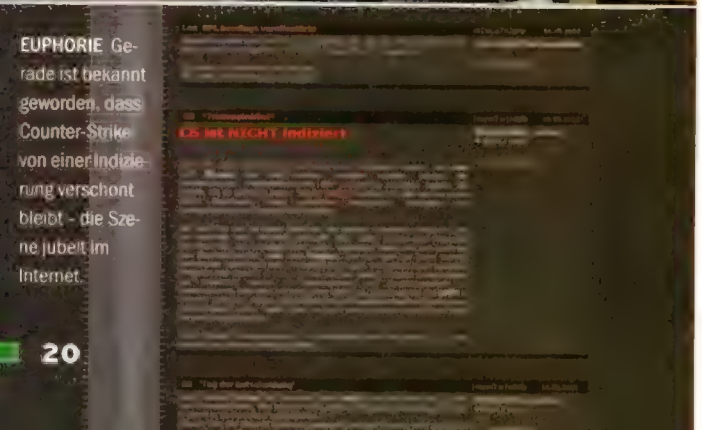
DEMONSTRATION Ein freiwilliger Helfer spielt Counter-Strike vor. Die Video-Wand ist an den Monitor angeschlossen.



DAS Gremium Der 12er-Rat lauscht den Ausführungen der Spieler während der Vorführung von Counter-Strike.



NOCH EIN GERÜCHT Die Gesandtschaft des Counter-Strike-Publishers Vivendi kann es nicht fassen – die BPJS soll auf eine Indizierung verzichten haben?



EUPHORIE Gerade ist bekannt geworden, dass Counter-Strike von einer Indizierung verschont bleibt – die Szene jubelt im Internet.

digt, „sein Engagement als Sponsor von LAN-Partys zu überdenken“. In der Luft hängt: Wird **Counter-Strike** indiziert, damit Jugendliche geschützt sind, dann stirbt das Spiel quasi auch für die Erwachsenen.

Umso verwunderlicher ist unter diesem Aspekt, dass der Publisher sowie der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) in der Diskussion um die Wirkung von Gewalt in Computerspielen so still bleiben. Bevor sich der VUD in einer Presseerklärung gegen einseitige Schuldzuweisungen wehrte, war eine Woche vergangen. Vivendi Universal Deutschland meldete sich früher zu Wort – in Anbetracht der krassen Fehlberichterstattungen allerdings mit einer nur sehr vorsichtig verfassten Mitteilung. Eine zweite, deutlichere Stellungnahme folgte viel später. Jetzt heißt es hinter vorgehaltener Hand: „Bevor wir ein Statement nach draußen geben konnten, musste es über alle Stufen der Hierarchie nach oben gehen – bis nach Amerika – und wieder zurück. Wir wollten handeln, mussten aber auf das Okay warten.“

Den Abend vor der Anhörung bei der Bundesprüfstelle wollen Rami und Sven mit Freunden verbringen, um Kraft zu sammeln. Klingelnde Telefone würgen die Gemütlichkeit leider ab. „Hier bricht die Hölle los!“, wundert sich Rami. „Wenn sich die ARD-Sender wenigstens absprechen würden ... die rufen auch noch alle einzeln an!“ Wenigstens hätten die slowenischen **Counter-Strike**-Kollegen darauf verzichtet, das Länder-Match heute auszutragen, schiebt er nach. „Die wissen, was hier los ist – sehr fair von den Jungs.“

Donnerstag, 16. Mai 2002. Vor den Türen der BPJS ist um halb zehn alles ruhig. Sind die Journalisten ferngeblieben? Die warten längst im Inneren der Behörde. Blitzlichter zucken, Scheinwerfer leuchten den Flur aus wie ein Filmset. Sven, unvorsichtig zuerst aus dem Fahrstuhl getreten, antwortet wieder auf die bekannten Fragen, diesmal nur schneller hintereinander weg und gelassener noch als bei dem ZDF-Gespräch. Rami wartet abseits, bis ihn eine Radio-Reporterin erkennt: „Auch einer von den Spielern?“

Ebenfalls in der Menge, von der Presse größtenteils unerkannt: der Geschäftsführer des **Counter-Strike**-Publishers, seine Assistentin, der Rechtsanwalt. Das Trio, angespannt, will vor der Sitzung lieber keine Kommentare abgeben.

Ein Journalist gibt sich nach vollbrachter Interview-Arbeit offener. „Ich warte nur, dass hier einer sagt, die Eltern sollen zur Verantwortung gezogen werden“, poltert er. „Mein Sohn hat seinen PC passwortgeschützt, seit er 16 ist. Woher soll ich wissen, was der spielt?“

Mit einem freundlichen „So – guten Morgen“ rauscht Elke Monssen-Engberding, die Vorsitzende der BPJS, etwas verspätet an den Wartenden vorbei in den Sitzungsraum. Im Schlepptau hat sie den Rest des 12er-Gremiums, in dem Berufskreise wie Buchhandel, Jugendhilfe, Kirche, Kunst, Lehrerschaft und Literatur vertreten sind. Ernste Gesichter, wohin man schaut. Hinter der Tür deuten nur ein PC und eine Video-Leinwand an, welches Thema hier gleich behandelt wird.

Elke Monssen-Engberding bittet die Presse näher. Tatsächlich wird ein Helfer **Counter-Strike** vorführen, während Rami und Sven kommentieren. Dem Gremium erläutert die BPJS-Vorsitzende noch, dass man es bei **Counter-Strike** mit einem Spiel zu tun habe, bei dem sich im Gegensatz zu den 3D-Ego-Shootern überhaupt nichts tue, wenn man alleine davor sitze. „Es tut sich nur dann was, wenn Sie im Netzwerk gegeneinander spielen.“ Knapp führt sie auch aus, dass man sich für Wettkämpfe über Server in Ligen einwählen könne. „Werden Sie getroffen, dann sind Sie raus und können erst mal nur noch zuschauen, was Ihre Mitspieler in dem Moment bewerkstelligen.“

„Aber ich denke, die Einzelheiten werden Ihnen ohnehin gleich dargeboten“, schließt sie ab. Wer in der Beschreibung Vokabeln wie „umbringen“ erwartet hat, staunt über die Sachlichkeit.

Auch der Vorführer gibt sich Mühe, **Counter-Strike** fair darzustellen. Er rennt mit seinem Team mit, nutzt jede Deckung, versucht wie die Profis aus so großer Distanz zu schießen, dass die umfallenden Figuren nur vage erkennbar sind. Rami und Sven hüten sich, die mangelnde Trefferquote zu kritisieren. Alles geht glatt, bis Sven das Wort „Tötungsaktionen“ über die Lippen rutscht. Sind die Beisitzer zusammengezuckt? Doch nicht? Rasch weiter im Text: „Server sind auch Treffpunkte, wo Sie Bekannte treffen.“ „Die Übersichtskarte ist die taktische Basis für das Spiel.“ „Ohne Waffengrafik wird der Sichtradius größer.“ „Die meiste Zeit sieht

man keine Gegner.“ „Von den drei Modi spielt die Community eigentlich nur noch die Bombenentschärfung.“ „Sehen Sie? Im Chat spricht einer über seine Freundin.“

Nachdem die Journalisten den Raum verlassen haben, beginnt die Vorführung von vorne. Jetzt wird es ernst, alles andere war Show für die Presse. Ob die Jungs, die allein im Jugendheim spielen statt auf LAN-Partys, auch zur Community zählen würden, habe einer wissen wollen, berichten Rami und Sven später. Die Antwort: „Gehören denn die Jungs, die im Park Fußball spielen statt im Verein, nicht zu den Fußballspielern?“ Wie viele Minderjährige aktiv spielen, sei eine andere Frage gewesen. Die Antwort: Das lasse sich schwer feststellen.

Als der Vivendi-Anwalt mit seiner Stellungnahme an der Reihe ist, beantragt er die Vertagung des Verfahrens. Er habe nicht alle Akten einsehen können. Damit bezieht er sich auf Unterschriftensammlungen von Spielern, die der BPJS überreicht worden sind. Doch das verdutzte Gremium schmettert den Antrag ab, denn die Petitionen kommen gar nicht in die Akten: zu spät abgegeben, als Meinungsäußerung rechtlich eh irrelevant.

Nach über einer Stunde treten Rami, Sven und der Vivendi-Universal-Stab wieder auf den Flur. Wie ist es gelaufen? Wie ist die Stimmung?

„Drei Minuten! Drei Minuten haben sie uns für unseren Vortrag gelassen!“, schimpft Rami, der in der knappen Zeit dargelegt hat, dass Spieler in der Community sozialen Umgang lernen, dass sie in den Clans Verantwortung tragen müssen und dass Vorfälle wie der in Erfurt dort ernsthaft diskutiert werden. Auch der Anwalt ist unzufrieden: „Wenn Leute nicht zuhören, sondern in ihren Dokumenten wühlen, dann ist klar, die haben ihr Urteil schon vorher gefasst.“ Sven setzt sich auf den Teppich, guckt müde ins Leere. „Das wird nichts“, stöhnt er.

Die schlechte Stimmung dehnt die Wartezeit bis zur Entscheidung lang und länger. Müßige Diskussionen über Quotengeilheit und Skandaljournalismus sind Ventile für die Aufregung – hilfreich sind sie nicht. Einer weiß besser als der andere, dass gleich die Axt fällt. **Counter-Strike** wird indiziert, LAN-Partys gehen kaputt, kommende Actionspiele haben gleich verloren.

Irgendwann verlässt das Gremium den Konferenzraum, an der Spitze Ute Kortländer. Sie war im Vorfeld für den Kontakt der BPJS mit Rami und Sven verantwortlich. „Die Sitzung ist beendet“, sagt sie. Und sie lächelt, während sie den Spielern etwas zuflüstert. Die reißen die Augen auf, schütteln ungläubig den Kopf. Dann lächeln sie auch – und sie hören nicht mehr auf.

Die Entscheidung der BPJS, **Counter-Strike** nicht zu indizieren, ist unter dem aktuellen politischen Druck eine sehr mutige. Darin stimmen die Anwesenden überein. Dass sich die Behörde dazu durchringen konnte, scheint vor allem auch am vereinten Einsatz der **Counter-Strike**-Community gelegen zu haben. Jedenfalls merkt Frau Kortländer an: „Es war erstaunlich, wie viele gut begründete E-Mails wir bekommen haben.“

Als Rami und Sven auf der Pressekonferenz wieder vor Dutzenden Mikrofonen, Filmkameras und Fotoapparaten sitzen, wirken sie endgültig gelassen. Die Muskeln bleiben locker, die Antworten auch. „Sendet und schreibt, was ihr wollt“, denken sie.

Dass Bundesfamilienministerin Bergmann schon am nächsten Tag ankündigen wird, „nach Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes diesen Vorgang nochmals“ aufzugreifen, können die beiden nicht wissen.

DANIEL CH. KREISS

Dichtung und Wahrheit

Fünf verwunderliche Behauptungen der Medien über das Spiel **Counter-Strike** – Seit' an Seit' mit den Richtigstellungen.



Behauptet wurde ...

... der Attentäter Robert Steinhäuser habe **Counter-Strike** besessen.

... **Counter-Strike** sei ein Ego-Shooter, in dem man Punkte sammle, indem man möglichst viele Gegner abschieße.

... in **Counter-Strike** müsse man über Leichen gehen, um zu gewinnen.

... in **Counter-Strike** solle man Zivilisten und Schulkinder erschießen.

... in **Counter-Strike** könne man Gegnern Körperteile abschießen.

Richtig ist ...

... die Polizei hat keinen Hinweis darauf, dass Robert Steinhäuser **Counter-Strike** besessen hat.

... in **Counter-Strike** geht es vorrangig darum, taktische Ziele im Team zu erreichen.

... Matches in **Counter-Strike** sind zu gewinnen, ohne dass ein Schuss fällt.

... Figuren, die dieser Beschreibung ähneln, treten im Spiel nur in der Rolle von Geiseln auf. Schadet ein Geiselnehmer einer Geisel, wird er bestraft, kann sogar disqualifiziert werden.

... diese Möglichkeit besteht nicht. Im Gegenteil zählt **Counter-Strike** zu den Action-Spielen, die auf überzogene Gewaltdarstellung verzichten.



VERKÜNDIGUNG Elke Monssen-Engberding gibt offiziell bekannt, dass **Counter-Strike** nicht indiziert wird. Zu ihrer Rechten: Frau Kortländer, für Rami und Sven die Ansprechpartnerin.



GESCHAFFT Rami und Sven sind erschöpft – aber glücklich: Ihr Hobby ist fürs Erste gerettet.

A large, muscular orc with green skin and long black hair, wearing a red and black leather armor with a large silver pauldron on his right shoulder. He is holding a large, curved sword in his right hand and a mace in his left hand. He has a fierce expression with sharp teeth and glowing eyes. The background is dark and smoky, with a small inset image in the bottom right corner showing a battle scene with various creatures and a bright light source.

GROM HELLSCREAM

Der mächtige Anführer des Warsong Clans verfiel dem dunklen Einfluss der Dämonen. Jetzt will er sich und sein Volk von diesem Fluch befreien.

WARCRAFT

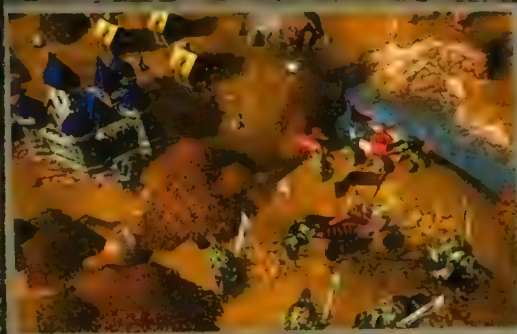
REIGN OF CHAOS

Nur Helden werden überleben!



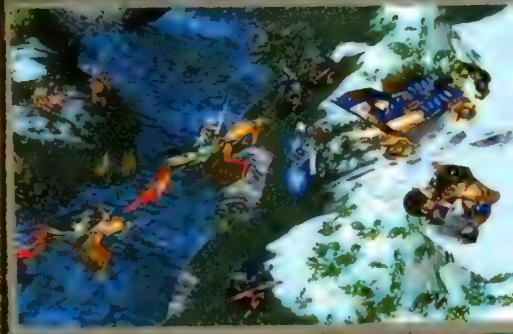
EPISCH

Ihre Streitkräfte werden mit jeder Schlacht an Fähigkeiten und Zaubersprüchen reicher.



3D

Entdecken Sie ungeahnte taktische Möglichkeiten auf Ihrem Feldzug durch eine völlig interaktive 3D-Umgebung.



STRATEGIE

Erlernen Sie die einzigartigen Strategien vier unterschiedlicher Parteien.

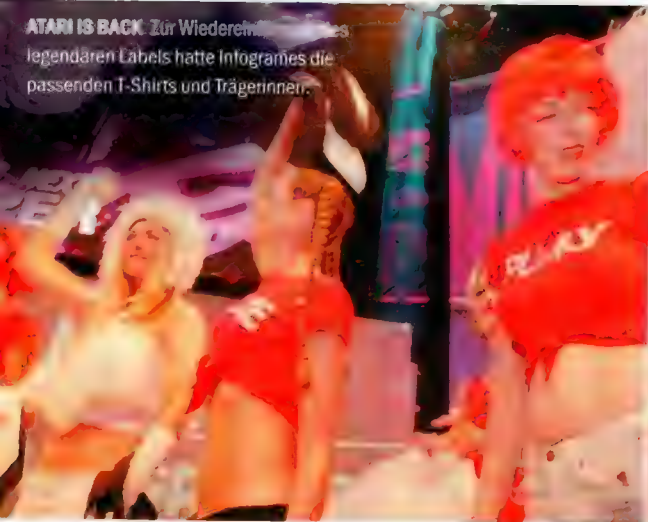


www.blizzard.de

E3

Sehens- würdigkeiten

ATARI IS BACK. Zur Wiedereinführung der legendären Labels hatte Infogrames die passenden T-Shirts und Trägerinnen.



MRS. BAYWATCH Carmen Elektra zeigt viel Haut und ein zwielichtiges Lächeln.



CROSSOVER Garbage war der Main-Act auf der Microsoft-Fete. Und richtig laut.





**60.000 Besucher, 1.000 Spiele,
400 Aussteller, 50.000 Qua-
dratmeter Ausstellungsfläche**
- die größte Spiele-Messe der
Welt kleckert nicht, sie klotzt.

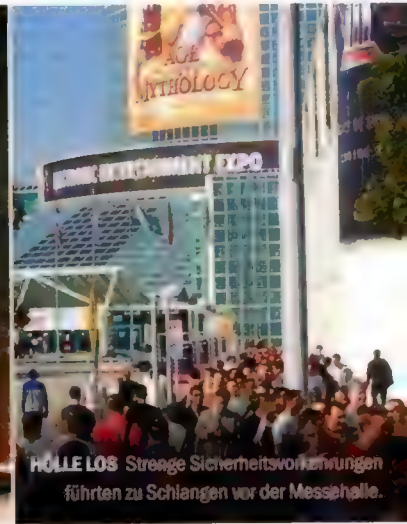
Wenn Kult-Regisseur John Carpenter eine Autogrammstunde gibt, Baywatch-Schönheit Carmen Elektra vor den Kameras posiert und Skateboard-Legende Tony Hawk über die Halfpipe fegt, ist das keine Oscar-Party, sondern ein ganz normaler Messe-Tag auf der E3. Auf der Electronic Entertainment Expo gibt es neben allen kommenden Spiele-Highlights traditionsgemäß auch eine skurrile Prominenten-Mischung zu bestaunen. Da sieht man schon mal Mr. T durch die Hallen schlendern – und fragt sich unwillkürlich, was der die letzten zehn Jahre eigentlich gemacht hat. Da präsentieren milli-onenschwere Wrestling-Stars ein neues Bodyslam-Spiel und auf der abendlichen Party wird mal eben die bekannte Crossover-Band Garbage als Main-Act angekündigt. Aber auch wenn es grotesk klingen mag: Die Spiele stehen immer noch im Mittelpunkt. Zwischen Großbildleinwänden, Stand-Babes und coolen Muscle-Cars flimmern ununterbrochen die Monitore. **Doom 3**, **Command & Conquer: Generals**, **Deus Ex 2**, **Star Wars: Galaxies** – alle Top-Titel waren vertreten und wurden in noch nie da gewesener Ausführlichkeit präsentiert; ungeschminkt natürlich. Auch abseits der großen Namen und Serien gab es jede Menge Neuheiten zu sehen. **Spellforce** zum Beispiel, das neue Strategiespiel von Siedler-Erfinder Volker Wertich. Oder den Action-Kracher **New World Order** von Wanadoo. Es soll allerdings nicht unerwähnt bleiben, dass das PC-Games-Team auch haufenweise Mittelmäßigkeit gezeigt bekam. **America's Army** ist so ein Fall: Der Ego-Shooter, der von der US-Armee entwickelt wurde, hat trotz vieler Werbe-GIs keine Chance gegen **Unreal 2** und Co. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten auch nur die besten Spiele, die aktuellsten Infos und die heißesten Gerüchte direkt aus der Stadt der Engel.

JOCHEN GEBAUER/HARALD WAGNER



SCHLANGE STEHEN Vor der Doom-3-Böx waren Wartezeiten von einer Stunde keine Seltenheit.

GUT DRAUF Kult-Regisseur John Carpenter stellte die Spiele-Umsetzung seines Horror-Streifens *The Thing* (dt.: *Das Ding aus einer anderen Welt*) vor.



HÖLLE LOS Strenge Sicherheitsvorkehrungen führten zu Schlangen vor der Messehalle.

1.

Command & Conquer: Generals



Nachdem Westwood mit **Emperor: Die Schlacht um Dune** und **Alarmstufe Rot 2** zwar genießbare Echtzeit-Kost abgeliefert, aber den einstigen Feinschmeckerruf an **Empire Earth** & Co. verloren hat, verspricht der vierte Teil der legendären **C&C**-Serie die Genre-Gourmets wieder zufrieden zu stellen. Die Probe-schlacht auf der E3 überzeugte nicht nur mit der bis dato besten Grafik im Genre und spektakulären Effekten, sondern auch mit abwechslungsreichen, spannenden Skript-Ereignissen. Vor jeder der 27 Schlachten der Einzelspielerkampagne entscheiden Sie sich für einen von drei Generälen, die mit ihren sehr unterschiedlichen Fähigkeiten die Missionen immer wieder anders ablaufen lassen.

Entwickler: Westwood Termin: Nov 2002

2.

Exile



Das Echtzeit-Strategiespiel des Siedler-Erfinders Volker Wertich sieht nicht nur dank **Aquanox**-Engine hervor-ragend aus, sondern verspricht mit dem faszinierenden Mix aus Aufbau-Elementen und Rollenspiel-Helden auch ein völlig neues Spielgefühl.

Entwickler: Phenomic Termin: Sep. 2002

3.

Die Sims Online



Endlich finden die sympathischen Computerfamilien ihren Weg ins Internet. Zwar scheint dabei einiges vom Spielgehalt auf der Strecke zu bleiben, doch Liebe, In-trigen, Familienzweiste und das Kontakteknüpfen per Chat-Funktion dürften jeden Fan glücklich machen.

Entwickler: Maxis Termin: 2003

4.

Stronghold Crusader



Stronghold Crusader poliert vor allem den Mehrspieler-modus des Originals auf. Künftig bauen bis zu acht Burg-herren Festungswälle und Rüstungsschmieden um die Wette. Solo-Fürsten stehen darüber hinaus vier histori-sche Kreuzritter-Kampagnen offen.

Entwickler: Firefly Studios Termin: Spätsommer 2002

5.

Impossible Creatures



Aus mehr als 50 Tierrassen züchten Sie ultimative Kampfmaschinen, die Sie in Echtzeit-Gefechten gegen die Kreaturen Ihrer Widersacher antreten lassen. Vor allem der Mehrspielermodus verspricht ob der vielen Kombinationsmöglichkeiten taktische Tiefe.

Entwickler: Relic Ent. Termin: Frühjahr 2003

6.

Highland Warriors



Data Beckers Echtzeit-Strategiespiel glänzt dank 3D-Ter-rain mit hohem taktischen Nährwert und gekonnt in Sze-ne gesetzten Massenschlachten, ist dabei aber einfach zu steuern. Die **Braveheart**-Atmosphäre lässt Cineasten-herzen höher schlagen.

Entwickler: Soft Enterprises Termin: Herbst 2002

7.

Sim City 4

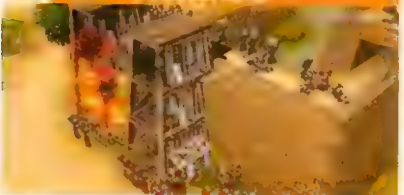


Der vierte Teil der berühmten Bürgermeistersimulation ist kein bloßer 3D-Aufguss, sondern verfeinert das Spiel-prinzip mit stark erweiterten Eingriffsmöglichkeiten. So managen Sie verschiedene Stadtteile individuell und haben direkten Einfluss auf das Leben Ihrer Bürger.

Entwickler: Maxis Termin: Winter 2002

8.

Preston



Vom Taktikspiel der **Commandos**-Macher gab es auf der E3 zwar kaum Neues zu sehen, aber einiges zu hören. So sind die spanischen **Pyro Studios** derzeit dabei, die Steuerung der Echtzeit-Schlachten zu vereinfachen und neue Szenarios zu basteln.

Entwickler: Pyro Studios Termin: Winter 2002

9.

Black & White 2



Weg vom Tamagotchi-Image, hin zu mehr Strategie will Peter Molyneux mit dem Nachfolger des Götterspiels. Die Dorfbewohner werden wehrhafter: Sie errichten Stadt-mauern und Wachtürme, bekriegen sich untereinander und begehren sogar gegen die Kreaturen auf.

Entwickler: Lionhead Stud. Termin: Noch nicht bekannt

10.

Beach Life



Beach Life macht Sie zum Herren über ein Ferienparadies. Mit Restaurants, Hotels und Pools locken Sie Touristen in Ihr Reich. Bieremst sind in der Wirtschaftssimulation höchst-ens die Alkoholpreise der Strandbars, ansonsten betrach-tet **Beach Life** das Thema Urlaub mit einem Augenzwinkern.

Entwickler: Deep Red Termin: Sommer 2002

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Mit Tiefe in den Massenmarkt

Räumliche Tiefe, wenige starke Helden und mystische Gestalten scheinen das allgemeine Erfolgsrezept zu sein. Zahllose Strategietitel mischen diese Zutaten zusammen.

Die Echtzeit-Strategie ist nun endgültig dreidimensional: Nachdem selbst hartnäckige 2D-Verfechter wie die Ensemble Studios, Blizzard und Westwood mit *Age of Mythology*, *Warcraft 3* und *Command & Conquer: Generals* räumliche Variationen ihrer bisher flachen Spiele präsentierten, traute sich weit und breit kein prominenter Anbieter mehr mit 2D-Spielen auf die Messe. Anstelle von Massenschlachten setzen die Spieldesigner auf kampfstärke Gottheiten, Helden beziehungsweise Generäle. Auch Siedler-Erfinder Volker Wertich arbeitet mit seiner Spieleschmiede Phenomic an einem Erstlingswerk mit ähnlichem Schwerpunkt – und großen Chancen, auch international ganz vorne mitzumischen. Allenfalls die Aufbau-Strategie-Macher bleiben ihren 2D-Detail-Welten treu – auch mit dem Hintergedanken, nicht die treuen Fans mit schwachbrüstigen PCs zu vergraulen. Die Favoriten für dieses Jahr heißen *Rollercoaster Tycoon 2*, *Stronghold Crusader*, *Beach Life*, *Sim City 4* und natürlich *Anno 1503*. Auf dieser E3 wurde das Kampfsystem des *Anno 1602*-Nachfolgers gezeigt, das sich im Grunde an Echtzeit-Strategiespielen orientiert. Absolut nichts Neues gab es hingegen von dem Microsoft-Titel *Rise of Nations*. Noch immer werkeln die Mannen um *Alpha Centauri*-Macher Brian Reynolds an der Spielbalance des epischen Echtzeit-Civilization. In noch ganz weiter Ferne befindet sich *The Movies* von Peter Molyneux. Hier schlüpft der Spieler in die Rolle eines Filmproduzenten, der seine Firma aus den Zwanzigerjahren in die Neuzeit führen muss.

IMAGINATION Die Pyro Studios wollen mir Praetorians ein zweites Standbein aufbauen. Ihr *Commandos 3* ist noch in weiter Ferne.



Weitere Highlights

Age of Mythology ist beinahe fertig. Derzeit balancieren die Mannen um Ensemble-Stardesigner Bruce Shelley die Truppen für faire Mehrspielermatches aus. +++ Von *Warcraft 3* gab es nichts Neues zu sehen. Blizzard hatte sein Pulver bereits auf der Europa-Tournee Anfang Mai verschossen. Die letzten Infos vor dem großen Testbericht in der nächsten Ausgabe erfahren Sie in unserem Vorschauvideo auf CD und DVD. +++ Enttäuschung am Messestand von *Rollercoaster Tycoon 2*: Die Fortsetzung der Freizeitpark-Sim bringt nur wenig neue Features. +++ *Lords of the Realm 3* hat mit den Vorgängern nicht mehr viel gemein: Comic-Stil und Simpel-Steuerung deuten in Richtung Aufbaustrategie. Die Entwickler versprechen aber komplexe Massenschlachten. +++ *Empire Earth*: Zeitalter der Eroberungen soll den Fans des Echtzeit-Primus im Herbst das Weltraum-Zeitalter mit neuen Einheiten und drei frischen Kampagnen bringen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten.

- 1 Anno 1503**
Aufbau-Strategie | Okt. 2002
EA Games
- 2 Warcraft 3**
Echtzeit-Strategie | Juli 2002
Vivendi Universal
- 3 C&C: Generals**
Echtzeit-Strategie | Nov. 2002
Electronic Arts
- 4 Age of Mythology**
Echtzeit-Strategie | Sep. 2002
Microsoft
- 5 Anstöß 4**
Wirtschaftssimulation | Aug. 2002
Ascaron
- 6 Commandos 3**
Echtzeit-Taktik | Noch nicht bekannt
Eidos
- 7 Republic**
Wirtschaftssimulation | Sep. 2002
Eidos
- 8 Port Royale**
Wirtschaftssimulation | Juni 2002
Bigben Interactive
- 9 Master of Orion 3**
Runden-Strategie | August 2002
Infogrames
- 10 Der Industriegigant 2**
Wirtschaftssimulation | Juni 2002
Jowood

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Command & Co

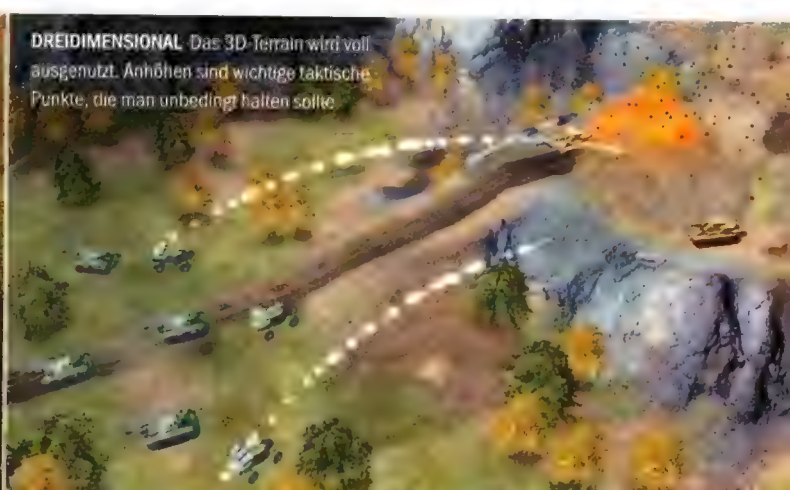
Gescriptete Missionen, 3D-Terrain und Grafik-Effekte, die live noch besser aussehen als auf den Screenshots – **Generals ist für C&C-Verhältnisse revolutionär.**

Westwood arbeitet mit allen Kniffen. Da werden auch schon mal Screenshots veröffentlicht, die beeindruckende, aber nie wirklich entwickelte Grafik-Features zeigen. So geschehen bei **Tiberian Sun**. Kein Wunder also, dass sich viele Besucher der E3 selbst ein Bild des neuen **Command & Conquer** machen wollten und die Schlange vor dem abgeschotteten **Generals**-Präsentationsraum zu den längsten der Messe gehörte. Der Messe-Pass mit PC-Games-Aufschrift wird aber auch hier gern gesehen und so konnten wir uns ohne Wartezeit davon überzeugen, dass **Generals** wirklich so gut ist, wie es aussieht. Drei Parteien kämpfen im Jahr 2020 um die Macht und ums Überleben. Während sich die Hightech-USA und das chinesische Millionen-Heer um den Supermacht-Status prügeln, funkt die auf Guerilla-Taktiken spezialisierte GLA ständig dazwischen und entwickelt sich zu einer ernst zu nehmenden Bedro-

hung. Die Kampagne von **Generals** umfasst 27 Missionen und eine lineare Storyline, die Sie im Laufe des Spiels alle drei Konflikt-Seiten übernehmen lässt. Bevor ein Einsatz beginnt, dürfen Sie aus je drei Generälen den passenden Anführer wählen und damit die grobe Marschrichtung festlegen. Wer in Diensten der USA auf den NATO-Panzerchef zurückgreift, kann Fahrzeuge schneller und billiger produzieren, der chinesische Geheimpolizei-General hilft hingegen beim Aufspüren und der Festnahme von versteckten gegnerischen Einheiten. Das Finde-und-zerstöre-Gegner-Prinzip der Vorgänger



ERFALLSDATUM ERREICHT
Gebäude werden in mehreren Phasen zerstört. Erst raucht's, dann brennt's, später kracht's und irgendwann verschwindet's.



DREIDIMENSIONAL Das 3D-Terrain wird voll ausgenutzt. Anhöhen sind wichtige taktische Punkte, die man unbedingt halten sollte.



NIX GEFAKED So sieht **Generals** wirklich aus. Realistische Explosionen und umstürzende Türme sind nur zwei von vielen beeindruckenden Effekten.

nquer: Generals



musste gescipteten Missionen weichen. Ein Beispiel-Einsatz verdeutlicht, wie abwechslungsreich sich **Generals** spielt: Ein kleines Fischerdorf wird von der GLA zum nächsten Eroberungsziel auserkoren und die USA und China eilen den bedrängten Einwohnern zu Hilfe. Während sich die amerikanischen Panzer an den gut befestigten GLA-Vorposten die Zähne ausbeißen, schicken die Chinesen einen ganzen Tross von Fußsoldaten in die Schlacht. Den derart unter Druck geratenen Stellungen gibt schließlich ein US-Bomberangriff den Rest. Das Problem: Ein Terrorist kann fliehen und sprengt den örtlichen Staudamm. So viel zum Thema Fischerdorf. Die USA sind davon wenig begeistert, finden, dass genug genug ist, und jagen die GLA-Basis der Einfachheit halber mit einem Atomsprengkopf in die Luft. Mission gewonnen. Während der Gefechte zündet **Generals** ein filmreifes Effekte-Feuerwerk. Dank der Sage-Engine ex-

plodiert, brennt und zerburst es so realistisch und beeindruckend wie noch nie. Steppt der Bär richtig, schaltet die Kamera hin und wieder auf Zeitlupe – Coolness-Faktor: **Matrix**-tauglich. Der Multiplayer-Modus steht ganz im Zeichen der Einheiten-Vielfalt. Mehr als 80 unterschiedliche Truppenarten wollen bis zum Release noch ausbalanciert werden; keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, dass die Generäle dem Ganzen eine neue taktische Dimension verleihen. Helden-Einheiten im Stil von Tanya und Yuri gibt's übrigens auch – genauere Angaben stehen dazu leider noch aus.



Meine Güte, sieht das geil aus. Sorry wegen der umgangssprachlichen Wortwahl, aber genau dieser Satz schoss mir durch den Kopf, als ich Generals in Action gesehen habe. Skeptisch bin ich nur noch im Hinblick auf die Missionen: Dass die sich alle so abwechslungsreich spielen wie der coole Staudamm-Einsatz, muss Westwood erst noch unter Beweis stellen.

JOCHEN GEBAUER

Entwickler Westwood
Anbieter Electronic Arts
Termin November 2002



BRENZLIG Die Chinesen sind leicht pyromanisch veranlagt. Fast alle Einheiten greifen auf die eine oder andere Art und Weise auf Feuer zurück.



SCHLUSS MIT LUSTIG Atomraketen sind das letzte Mittel zur Konflikt-Lösung. Danach gibt's einfach niemanden mehr, mit dem man Konflikte führen könnte.



Mit einer sehenswerten Kombination aus Fantasy, Rollenspiel und Echtzeit-Strategie dürfte **Siedler-Erfinder Volker Wertich** bald seine eigene Erfolgsgeschichte fortsetzen können.

Spielbarkeit steht für Volker Wertich an erster Stelle. Bereits die komplexen Aufbau-Strategiespiele **Siedler** und **Siedler 2** sprachen weniger den Ökonomen als den Eroberer an, **Spellforce** soll noch einen Schritt weiter in diese Richtung gehen. Nur eine einzige Spielfigur ist Grundstock für das Volk, mit dem der Spieler dunkle Mächte, Untote und feindliche Siedlungen bekämpfen wird. An magischen Monumenten beschwört er Arbeiter in das Reich der Lebenden und kann diese sodann Ressourcen sammeln oder Siedlungen bauen lassen. Die Infrastruktur wird vergleichsweise schlicht aufgebaut sein: Im Gegensatz zu den Siedlern, wo für die Herstellung eines Brotes Bauernhöfe, Brunnen und Bäcker einen Rohstoffkreislauf bildeten, wird **Spellforce** nur eine Brotplantage benötigen.

Die gesparte Zeit wird der Spieler in den Aufbau seiner Armee investieren. An weiteren Monumenten kann er mittelalterlich wirkende Fußtruppen heraufbeschwören, aber auch magisch versierte Helden und gigantische Monster. Die Kämpfe mit den Wolfsrudeln, Barbaren und ebenbürtigen Magiern laufen nach dem herkömmlichen Echtzeit-Strategie-Prinzip ab – solange keine Magie im Spiel ist. Denn anstatt zuerst einen eigenen Magier anzuwählen, anschließend einen Spruch und zuletzt das Ziel, klickt der Spieler einfach auf das Ziel des geplanten Zauberspruchs. Das daraufhin erscheinende Menü gibt eine Auswahl der sinnvollsten Zaubersprüche, die von den in der Nähe befindlichen Einheiten ausgeführt werden können. Auf diese Weise können die Schlachten sehr schnell ablaufen, außerdem behält man selbst im ärgsten Getümmel den Überblick. An der Hauptfigur zeigt sich der Rol-

lenspielaspekt von **Spellforce**. Mit zunehmender Erfahrung verbessert sie ihre Fertigkeiten wie Zaubern oder Schwertkampf und steigt gelegentlich einen Level auf. Je höher dieser Level ist, desto stärkere Zaubersprüche und Waffen werden ihr zur Verfügung stehen.

All dies wird mit der Krass-Engine in Szene gesetzt, die bereits beim Unterwasser-Shooter **Aquanox** für spektakuläre Grafiken gesorgt hat. In **Spellforce** erlaubt sie von einer nahezu isometrischen Vogelperspektive bis zur Helden-Schulterkamera sämtliche Zwischenstufen, eine Automatik wird dabei stets für bestmögliche Übersicht sorgen.



ERSTEINDRUCK

Die Kombination von Fantasy, Helden, Rollenspiel und Echtzeit-Strategie ist derzeit schwer in Mode. Die auf der E3 gezeigte Version lässt darauf schließen, dass diese Themen hier erstmals in einer spielerisch wirklich handhabbaren Form verknüpft werden.

HARALD WAGNER

Entwickler Phemic
Anbieter Jowood
Termin September 2002

**In den Untiefen des Meeres lauert Gefahr.
Gut, wenn man sie früh genug sieht.
Erspart einiges: 569,- Euro.**

Highbrightness-Monitortechnologie von iiyama:
umschalten auf turbohell für bewegte Bilder.
Gamer-Equipment vom Feinsten – das geht ab.



HIIGHBRIGHTNESS®



by iiyama

19" HM903DT

Vision Master Pro 454

Diamondtron M²-CRT-Bildröhre,
min. 0,25 mm Streifenmaske, 30-130 kHz, TCO 99,

Helligkeit:

min. 125 cd/qm (Normalmodus),
max. 285 cd/qm (OPQ-Modus).

www.aquanox.de

* 2001 Published by Ravensburger Interactive Media GmbH / * 2001 Developed by "Massive Development" GmbH / Alle Rechte vorbehalten

iiyama
cool blue.

The Movies

ALLES FASSADE Der Set im Überblick. Ob Sie später frei zoomen und drehen dürfen, steht bislang noch nicht fest.



HÄNDE HOCH Wer den Revolverhelden schießen lässt, wird gleichzeitig die Altersfreigabe des Films in die Höhe treiben.



Etwas, das noch nie da gewesen ist, produzieren die Lionhead Studios unter der Aufsicht von Peter Molyneux: eine Filmstudio-Simulation.

In *The Movies* sind Sie Filmproduzent, -regisseur und -studiobetreiber gleichzeitig. Zeitlich ist das Aufbau-Strategiespiel im Hollywood der 20er-Jahre angesiedelt; einem Jahrgang, in dem Filme noch in den Kinderschuhen steckten.

Der Weg zum Ruhm umfasst viele Arbeitsschritte: Sie brauchen ein Studio, Kulissen, Drehbücher, Schauspieler und Organisationstalent. Das Studio errichten Sie, als würden Sie **Theme Park** spielen. Schminkräume, Garderoben oder Bühnenbilder entstehen per Mausclick auf isometrischem Grund. Abhängig davon, welchen Film Sie drehen, bauen Sie Pappsalons für einen Western oder bunte Computerattrappen für Science-Fiction. Feinheiten bestimmen Sie später: Zutaten wie Romantik, Action oder Komplexität legen Sie per Schieberegler in Echtzeit fest. Einen Cowboy, der friedlich am Kneipentisch sitzt, lassen Sie beispielsweise aufspringen und die Kanonen zücken – oder die Bardame küssen. Stolz erzählt Peter Molyneux von diesem Einfall: „Wer den Erotik-Regler bis zum Anschlag schiebt, erzeugt eine Sexszene.“ Das wäre im Spiel vorerst keine gute Idee. Denn erst in den 60er-Jahren hat sich das Kino von seiner Prüderie gelöst, vorher würde Nacktheit entsetzte Reaktionen statt voller Kassen hervorrufen. Zuschauer wollen den richtigen Film zur richtigen Zeit mit den richtigen Schauspielern. Wer Romanzen mit Action-Helden besetzt, macht beispielsweise kein gutes Geschäft. Filme im Spiel dauern durchschnittlich 20 Sekunden. Allerdings sei es laut Molyneux kein Problem, einen richtigen 90-Minüter abzdrehen. Den dürfen Sie übri-

gens auch speichern und anschließend Ihren Freunden vorführen.

Doch das ist nur Spielerei. Es geht ums knallharte Geschäft: Profit ist das A und O. Sets gestalten Sie so, dass sie für mehrere Filme taugen. Das spart Geld. Wer zu weit geht, fliegt beim Publikum aber auf: Wenn sich die Kulissen über einen längeren Zeitraum hinweg zu sehr ähneln, wandern die Zuschauer zur Konkurrenz ab. Die produziert ebenfalls, was das Zeug hält – und stiehlt so Marktanteile. Dem lässt sich entgegenwirken, indem Sie später die Geschäftsgegner einfach aufkaufen.



ERSTEINDRUCK

*Hoffentlich haut die Umsetzung hin, denn die Idee finde ich sensationell gut: Nur wenn die Filme abwechslungsreich, witzig und spannend werden, wird sich **The Movies** vom Aufbau-Strategie-Einerlei abheben.*

THOMAS WEISS

Entwickler Lionhead Studios
Anbieter Electronic Arts
Termin Ende 2002

Die Sims Online



ABGEDREHT Coole neue Einrichtungs-Sets – wie dieses Science-Fiction-Ambiente – gibt es en masse. Ein Alien-Skin ist übrigens ebenfalls enthalten.

Das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten entdeckt das Internet. **Sims Online: Spaß für Monate oder aufgeblähtes Chat-Tool?**



STATISTIK Die bekannte SimLane ist ordentlich gewachsen. Wenn ein Haus leuchtet, ist der Bewohner gerade online.

Wussten Sie schon, dass fünfzehn Prozent der sechs Millionen Käufer von **Die Sims** weiblich sind? Das macht insgesamt 900.000 **Sims**-Spielerinnen. Und wenn wir einfach mal annehmen, das Spiel habe den meisten Käuferinnen gefallen und sie würden auch die Online-Variante erwerben: Welches andere Spiel im männerdominierten PC-Spiele-Sektor bietet denn 900.000 Möglichkeiten, die eigene Traumfrau kennen zu lernen? **Everquest** sicher nicht.

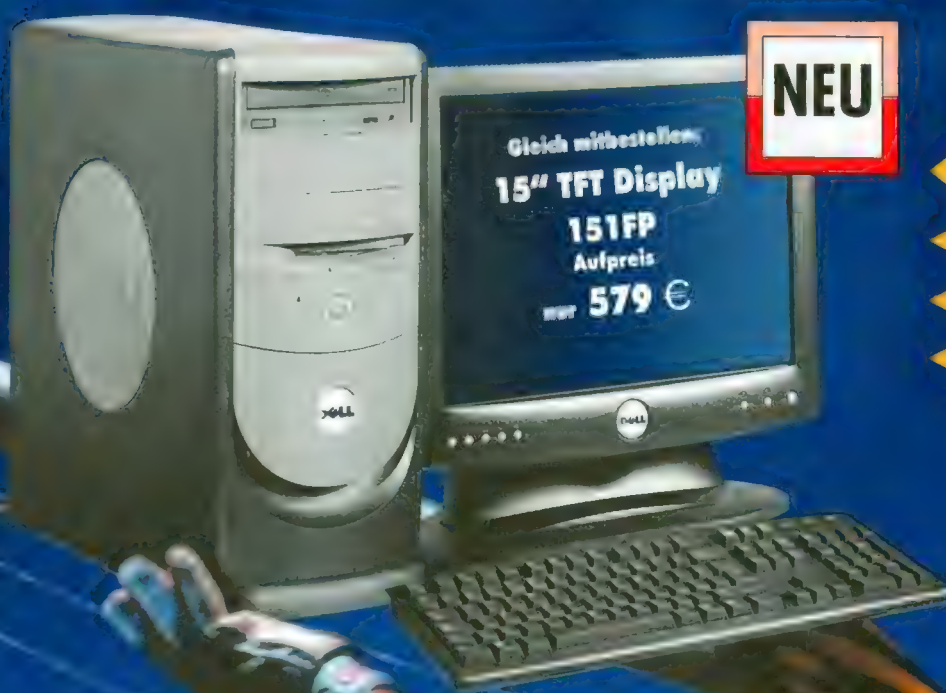
Sims Online ist eine konsequente Weiterentwicklung des erfolgreichen Spielprinzips. An den Grundlagen hat sich nichts geändert: Sie erstellen sich einen Sim und legen dabei Aussehen, Klamotten und fundamentale Eigenschaften wie Kontaktfreudigkeit fest. Danach beziehen Sie ein Haus – jetzt selbstverständlich online. Zu diesem Zweck stellt Maxis eine riesige Internet-Metropole zur Verfügung. Wessen Haus auf der Übersichtskarte leuchtet, dessen Bewohner ist gerade online. Und wer online ist, der kann eine Menge Sachen machen, die er in **Die Sims** nicht machen konnte. Mit den Sims von anderen Spielern essen, flirten, streiten und unzählige neue Gesten ausprobieren zum Beispiel. Oder eine Kneipe eröffnen. Oder dem Nachbarn das coole Sofa abkaufen. Um die Interaktion zwischen den Spielern zu maximieren, haben die Entwickler jedes erdenkliche Chat-Feature eingebaut. Der einfache Smalltalk findet in Sprechblasen über den Köpfen der Sims statt. Persönliche Nachrichten verschicken Sie mit dem integrierten Messaging-System – funktioniert genauso einfach wie ICQ. Natürlich wieder mit von der Partie: das Architektur-Tool für den Bau des individuellen Domizils. Viele neue Einrichtungsgegenstände, Tapeten und Böden sollen jedes Haus zu einer einzigartigen Bleibe machen. Wenn Sie wollen, können Sie Ih-

ren Freunden übrigens auch einen Schlüssel aushändigen, dürfen sich dann aber nicht wundern, wenn die ganze Bande in Ihrer Abwesenheit das Wohnzimmer demoliert hat. In den USA erscheint **Sims Online** bereits im Spätsommer, deutsche Spieler müssen sich noch bis 2003 gedulden – Electronic Arts will das Spiel auf jeden Fall in Europa anbieten, kann bislang aber noch kein genaues Datum nennen. Auch in Sachen Kosten hält man sich bei EA bedeckt; vermutlich wird sich **Sims Online** aber in den Preis-Regionen der Online-Rollenspiele – also rund 10 Euro pro Monat – bewegen.

KLEINER DRUCK
Und wieder einmal ist das Balancing entscheidend: Der aufgebohrte Wirtschafts-Aspekt gefällt mir gut, bringt aber die Gefahr mit sich, dass man zu schnell alles gekauft und gesehen hat. Aber was soll's – eine eigene Kneipe wollte ich schon immer aufmachen. Und wenn das Spiel nach ein paar Wochen langweilig wird, habe ich immer noch das stylischste Chat-Programm überhaupt. **JOCHEN GEBAUER**

Entwickler	Maxis
Anbieter	Electronic Arts
Termin	2003

Glanzparade: Sportliche Leistung, Super-Speed. Dell™ Dimension™ PCs mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.53 GHz.



NEU

**Intel® Pentium® 4 Prozessor
mit 1.80 GHz – max 2.53 GHz**

80 GB Ultra ATA-100 Festplatte**

64 MB Nvidia Geforce4 Grafik

DVD/CD-RW Combo-Laufwerk

TOP-ANGEBOT

Dell™ Performance PC Dimension™ 4500

999 €

Systempreis ohne
TFT Display.
Angebot nicht
in dieser Seite.

inkl. 100€ Online-Sparvorteil

Finanzierung schon ab 32,85€ mit Laufzeit 36 Monate

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

1. Platz in der
Kategorie
PC-Systeme
„Produkt des Jahres
2001/2002“,
PC Magazin

Beim Computer ist es ähnlich wie beim Fußball. Mit der größten Power kommt man schneller zum Sieg. Deshalb bekommen Sie den brandneuen Dell™ Dimension™ 4500 nicht nur zu absolut fairen Preisen, sondern auch mit jeder Menge Leistung. Denn die schnellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren mit bis zu 2.53 GHz liefern Ihnen die Performance genau da, wo Sie sie am meisten brauchen. Für siegreiche Unterstützung sorgt der Intel® 845 Chipsatz mit extra antrittstarkem 533 MHz Prozessor Side Bus – und die weltmeisterliche 3D-Darstellung der optionalen Nvidia Geforce4 Ti4600 High-End-Grafikkarte mit nfiniteFX™ II Engine. Also: Setzen Sie beim Kauf Ihres neuen Desktops auf das erfolgreiche Team – und bestellen Sie per Telefon direkt beim weltweit größten Computer-Hersteller. Oder stellen Sie sich Ihr Dream-Team selbst zusammen –

unter: www.dell.de

Microsoft® Windows® XP Professional (OEM)

- Das optimale Desktop Betriebssystem für Unternehmen
- Erhöhte Produktivität und einfache Bedienbarkeit
- System Ressourcen werden effizienter verwaltet
- Wireless-Networking und Fernzugriff auf den eigenen Windows-Desktop in der Firma

Aufpreis zu Microsoft® Windows® XP Home nur 90 €

Microsoft® Office XP SB (OEM)

- Das Standardpaket für den Einzelanwender von heute.
- Ermöglicht eine optimale Integration aller Anwendungen.
- MS Office XP Standard enthält die zentralen MS Office XP-Programme: MS Word, MS Excel, MS Outlook® und MS PowerPoint®.

Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 232 €.
Bei Online-Bestellung um 100 € reduziert

Microsoft® Office XP Professional (OEM)

- Die umfassende Lösung für professionelle Büro- und Team-Arbeit.
- Zusätzlich zu den Kernprogrammen von Office XP - MS Word, MS Excel, MS Outlook® und MS PowerPoint® - enthält MS Office XP Professional MS Access 2002, die MS Office XP-Datenbanklösung, mit der Benutzer ihre Daten speichern, abrufen und analysieren können.

Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 406 €.
Bei Online-Bestellung um 100 € reduziert



**Schneller am Ziel
VALUE dank E-Value™**

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!



Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele von Dell™ PC-Konfigurationen. Für Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot! Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kunden können bei der elektronischen Datenverarbeitung, Monitor und Druckerpreise und nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems, Monitorbestellungen und zugehörigen. Soweit Sie zukünftig unsere Angebote nicht mehr erhalten möchten, können Sie bei uns die Verwendung Ihrer Daten für Werbezwecke widersprechen.

Effektiver Jahreszins nur 11,9% (Laufzeit 36 Monate). Die Angebote der CC Bank AG. Microsoft® Office XP Professional, eine Auszahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Microsoft® Software wird von Dell™ als Lizenzvergabe angeboten. Dell™ ist ein Markenname von Dell™. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch: Dokumentationen enthalten Sie in der Online-Version.

Empfehlung der von Computer-Vertriebsunternehmen Microsoft® Softwareprodukte sind nicht als Ersatz für technische Schulungen vorgesehen. Sollten Produkte aus dem Netzwerk entfernt werden, wenn Sie nicht zu den Datenverarbeitungsprogrammen für das Produkt zurückkehren. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt sind die Microsoft® Datenbankschutzpolitik, welche während der Aktivierung in der Produkt- oder System-Handbuch enthalten ist. Dell™ ist ein Markenname von Dell™. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch: Dokumentationen enthalten Sie in der Online-Version. Dell™ Computer Corporation, Die Logo, Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und der Markenbezeichnungen in den USA und in anderen Ländern. Dell™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.



17" Monitor E771
16.0" V.I.S., 70 kHz, 0.27 mm,
max. 1024 x 768/85 Hz
nur 199 €



19" Monitor M991
18.0" V.I.S., 95 kHz, 0.26 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 349 €



19" Flat Display Monitor
UltraScan P992 mit
FD „UltraScan“ CRT 18.0" V.I.S.,
107 kHz, 0.25 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 579 €



21" Flat Display Monitor
UltraScan P1130 mit
FD „Trinitron“ CRT 19.8" V.I.S.,
121 kHz, 0.24 mm,
max. 1600 x 1200/85 Hz
nur 869 €



17" TFT Display 1702P
Auflösung 1280 x 1024,
Kontrast 200:1
Blickwinkel H 80° / V 80°
nur 989 €



Dell™ Allround PC Dimension™ 4500

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53 GHz

- Intel® 845 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- 128 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
Aufpreis für 40 GB** Festplatte nur 58 €
- 16 MB ATI Rage Ultra Grafikkarte
64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out nur 58 €
- 48x CD-ROM Laufwerk
Aufpreis für 16x DVD-ROM Laufwerk nur 70 €
- 16 bit Sound
- Optional Modem nur 35 €; ISDN-Karte nur 105 €
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®,
Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

849€

100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung
von Microsoft® Office XP.

Systempreis ohne Monitor

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.80 GHz, 400 MHz PSB 899 €

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB 999 €

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 5058 – D500602



Dell™ Gamer PC Dimension™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53 GHz

- Intel® 850 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- 256 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
Aufpreis für 120 GB** Festplatte nur 174 €
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
128 MB Nvidia GeForce4 Ti4600 Grafikkarte mit TV Out nur 348 €
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- harman/kardon® HK 395 Stereo-Aktiv-Lautsprecher
inkl. Subwoofer
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®,
Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.499€

100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung
von Microsoft® Office XP.

Systempreis ohne Monitor

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.80 GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.26 GHz, 533 MHz PSB 1.749 €

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53 GHz, 533 MHz PSB 2.149 €

Finanzierung schon ab 49,29 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 5058 – D910602



Dell™ Performance PC Dimension™ 4500

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53 GHz

- Intel® 845 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- 256 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
Aufpreis für 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte nur 174 €
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
128 MB Nvidia GeForce4 Ti600 Grafikkarte nur 348 €
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
Aufpreis für DVD + RW Recorder nur 325 €
- 16 bit Sound
- harman/kardon® Stereo-Aktiv-Lautsprecher
- V.90 Daten/Fax Modem
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®,
Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

999€

100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung
von Microsoft® Office XP.

inkl. 100 € Online-Sparvorteil; Systempreis ohne Monitor

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.26 GHz, 533 MHz PSB 1.349 €

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53 GHz, 533 MHz PSB 1.749 €

Finanzierung schon ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 5058 – D510602



Dell™ High-End PC Dimension™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.53 GHz

- Intel® 850 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- 512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 128 MB Nvidia GeForce4 Ti4600 Grafikkarte mit TV Out
- DVD + RW Recorder – zum Brennen von DVDs, CDs und CD-RWs
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher
inkl. Subwoofer
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®,
Microsoft® Office XP Professional (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
- Optional bis zu 5 Jahre Vor-Ort-Service

2.799€

Sparen Sie 100 €
bei Online Bestellung

Systempreis ohne Monitor

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.80 GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB 2.899 €

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.53 GHz, 533 MHz PSB 3.449 €

Finanzierung schon ab 92,04 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 5058 – D920602



Dell™ Allround Notebook Inspiron™ 2650

Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M

- 128 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 512 MB
- 20 GB** EIDE Festplatte; Aufpreis für 30 GB** nur 174 €
- 14,1" XGA TFT Display, Auflösung 1024 x 768
- 15" XGA TFT Display, Auflösung 1024x 768 nur 87 €
- Nvidia GeForce2 Go, 16 MB DDR RAM 4x AGP Grafikkchip
- Fest eingebautes 8x DVD-ROM Laufwerk
- Fest eingebautes 3,5" Diskettenlaufwerk
- Internes 56K/V.90 Modem, optional zusätzlich
10/100 Ethernet Netzwerk-Chip nur 58 €
- Integrierter Soundchip
- Touchpad
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 59 Wh Kapazität, Netzeil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®,
Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter
Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33x 3,7x 27 cm; 3,3 kg

1.899€

100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung
von Microsoft® Office XP.

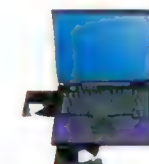
- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.60 GHz

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.70 GHz 1.999 €

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.80 GHz 2.149 €

Finanzierung schon ab 62,44 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 5058 – I080602



Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M

- 256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB
- 30 GB** EIDE Festplatte; Aufpreis für 60 GB** nur 522 €
- 15" UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200
- 15" UltraSharp™ UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200 nur 29 €
- Nvidia GeForce2 Go, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafikkchip
- Nvidia GeForce4 440 Go, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafikkchip nur 174 €
- Fest eingebautes DVD/CD-RW Combo-Laufwerk mit
8x DVD, 8x CD-RW, 24x CD Laufwerk
- 3,5" Diskettenlaufwerk (modular)
- Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, iEEE 1394 (FireWire)
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 66 Wh Kapazität, Netzeil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®,
Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter
Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33 x 4,3 x 27 cm; 3,5 kg

2.399€

200 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung
von Microsoft® Office XP.

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.60 GHz

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.70 GHz 2.499 €

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.80 GHz 2.649 €

Finanzierung schon ab 78,88 € mtl./Laufzeit 36 Monate*

☎ 5058 – I370602

Pressestimmen

1. Platz in der Kategorie
Der beste Direktanbieter,
„Produkt des Jahres
2001/2002“, PC Magazin
„Das Unternehmen mit
dem besten Support“,
„Produkt des Jahres
2000/2001“, PC Magazin

Dimension™ 4400:

„Sehr gut“ PC Welt 07/2002
„Note 1,8“
PC Games Hardware 04/2002
„Sehr gut“ PC Go 04/2002
„Sehr gut“ PC Shopping 04/2002

Service:

„Sehr Gut“
ARD Ratgeber Technik
06/2001
„Bester Service“,
PC Magazin 05/2001

Hinweis für Verbraucher:

Der abgeschlossene Fernabsatzver-
trag bleibt wirksam, wenn Sie die
auf Abschluss des Vertrages gerichtete
Willensklärung nicht binnen
einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt
der Ware widerrufen.

Dell Computer GmbH, Monzstr. 4, D-63225 Langen,
Tel. 0800/6 26 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hattenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/5 67 6 08 Geschäftskunden,
Tel. 01 79/5 67 6 07 Privatkunden, Fax 01 79/5 67 6 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH-1215 Genève 15,
Tel. 022/799-0101, Fax 022/799-01 90, Internet: www.dell.ch

Sparen Sie bis zu 300€:

Bis zu 200 € Rabatt erhalten Sie bei allen
Online Bestellungen eines Dell™ Dimension™
PCs oder eines Dell™ Inspiron™ Notebooks,
sowie zusätzlich 100 € Rabatt, wenn Sie
Microsoft® Office XP SB oder Microsoft® Office
XP Professional bestellen. (gültig bis 30.06.2002)

Dell™ verlost zusätzlich:

**15 Fußball-Radios mit
CD-Player**

Teilnahme und Informationen unter
www.dell.de/gewinnspiel

(Diese Aktion ist gültig bis 30.06.2002)



DARUM DELL™

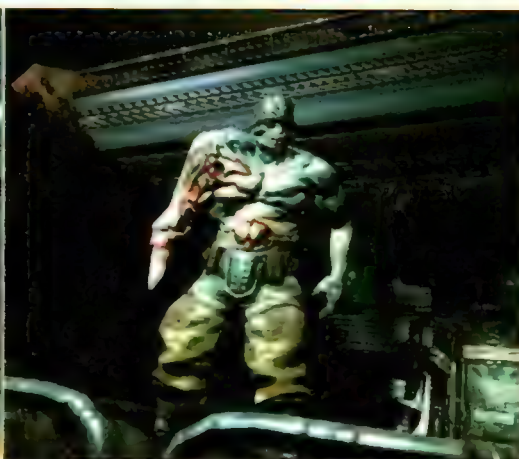
0800/6 26 33 55*

www.dell.de

*Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit



1.

Doom 3

Mit **Doom 3** besinnt sich id Software seiner Wurzeln und entwickelt wieder einmal den grafisch aufwendigsten Ego-Shooter der Softwaregeschichte. Das Spielgefühl erinnert an den Vorgänger und auch die Gestaltung der relativ kleinen Levels lässt an den Urhunden denken. Bump-Mapping, T&L, zigtausende Polygone pro Spielfigur – **Doom 3** war mit Sicherheit das technisch spektakulärste Spiel der diesjährigen E3. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: In einer Forschungsstation treiben seltsame Monster ihr Unwesen und verwandeln Menschen in aggressive Zombies. Klar, dass der Spieler diese mit seinem äußerst umfangreichen Waffenarsenal unschädlich machen muss.

Entwickler: id Software Termin: November 2002

2.

Deus Ex 2: Invisible War

Von der zugrunde liegenden Unreal-Engine blieb kaum noch etwas übrig, das Physik-System wurde komplett ersetzt. Die technischen Feinheiten sind aber nur Nebeneffekte dieses Action-Adventures, das man sowohl als Draufgänger als auch als Taktiker spielen kann.

Entwickler: Ion Storm Termin: Februar 2003

3.

Unreal 2

Unreal 2 soll noch weitaus storylastiger als der Vorgänger werden, aber dennoch den typischen Shooter-Spieler erfreuen. Videos vor, während und nach den Einsätzen erzählen die Geschichte eines gigantischen Lebewesens, das etlichen üblen Gestalten als Unterschlupf dient.

Entwickler: Legend Termin: September 2002

4.

James Bond 007: Nightfire

Ganz nah am Film: Original-Charaktere, exotische Schauplätze, skurrile High-Tech-Waffen, orchestrale Musik. Mit Ausnahme der Verfolgungsjagden bietet **Nightfire** alles, was zu einem echten Agentenfilm gehört. James Bond holt sich den Titel von Kate Archer zurück.

Entwickler: Gearbox Termin: Dezember 2002

5.

Freslander

Der seit Jahren erwartete Wing Commander-Erbe wird tatsächlich erscheinen! Mit seiner innovativen Maussteuerung und der optionalen freien Kamera kann die Action-Handels-Abenteuer-Simulation auch als spielhallenartiges Ballerspiel missbraucht werden.

Entwickler: Microsoft Termin: November 2002

6.

No One Lives Forever 2

Kate Archer wird erwachsen: Der zweite Teil des Agenten-Spiels nimmt sich weitaus ernster als sein Vorgänger, was einerseits weniger Atmosphäre, andererseits aber mehr Waffen, härtere Einsätze und einen kooperativen Mehrspielermodus mit sich bringt.

Entwickler: Monolith Termin: Herbst 2002

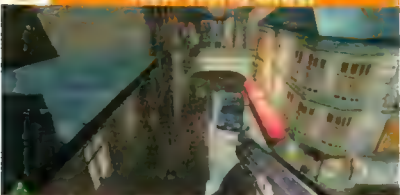
7.

Timber Raider: Angel of Darkness

In **The Angel of Darkness** zeigt sich Lara Croft erstmals von ihrer dunklen Seite. Die geheimnisvolle Schönheit kämpft nun auch mit unfairen Mitteln; ihre Gegner sind allerdings bedeutend zahlreicher und gefährlicher geworden. Endlich neuer Schwung im Hause Croft.

Entwickler: Core Design Termin: November 2002

8.

New World Order

Eine der Überraschungen der E3: Ein bislang noch völlig unbekannter Entwickler stellt einen sehenswerten Counter-Strike-Nachfolger auf die Beine. Kraft und Ausdauer sinken durch Belastung oder Verletzung, ein Rang-System erlaubt den Zugang zu mächtigeren Waffen.

Entwickler: Termite Games Termin: Juli 2002

9.

IronStorm

In einer fiktiven Welt ist der Erste Weltkrieg 1964 immer noch nicht zu Ende. In dieser düsteren, zerstörten Welt muss der Spieler den Bau der ersten Wasserstoffbombe verhindern. Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.

Entwickler: 4x Studio Termin: September 2002

10.

Indiana Jones 6

Neben zehn neuen Schauplätzen gibt es nur eine einzige wichtige, dafür aber sehr spannende Neuerung in dem Action-Adventure **The Emperor's Throne**: den Faustkampf. Wie in den Filmen prügelt und tritt sich Indiana Jones nun durch Tempelanlagen, Schlösser und Höhlen.

Entwickler: Lucas Arts Termin: Herbst 2002

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

An den Grenzen des Machbaren

Legends großzügige Lizenzierungspolitik sorgt für eine wahre Flut von Action-Spielen. Selbst bislang unbedeutende Teams präsentierten sehenswerte Shooter. **Spielerische Inhalte boten aber vor allem die üblichen Verdächtigen.**

Sicherheit, Militäreinsätze und der Krieg gegen den Terror sind derzeit die Top-Themen in den amerikanischen Medien. Kein Wunder, dass auch die Spieledesigner von dieser „Mode-Erscheinung“ erfasst werden und eine ungeahnte Anzahl an Shootern entwickeln – sogar die U.S. Army hat ein eigenes Spiel vorgestellt. Grundlage vieler Produktionen ist die aktuelle Unreal-Engine, die beispielsweise in **Unreal 2**, **Unreal Tournament 2003**, **Deus Ex 2** oder **Strident** für die Grafik samt bislang ungesehenen Lichteffekten und animierten Texturen sorgt. Dass Eigenentwicklungen noch nicht aus der Mode sind, beweist das französische 4X Studio mit **IronStorm**: Dank eigener Engine kann dieser historisch-futuristische Shooter die komplette Bewaffnung zeigen, welche die jeweilige Spielfigur am Körper trägt. Ein Trend, der sich in den letzten Jahren abzuzeichnen begann, ist nun zum Standard geworden: der Shooter für Denker. Ob nun **Deus Ex 2**, **No One Lives Forever 2**, **James Bond** oder **The Thing**, die meisten Ego- und Team-Shooter schicken den Spieler auch auf Aufklärungs- und Sabotagemissionen. Nur einer der Begründer des Genres sträubt sich hartnäckig gegen diesen Trend – **Doom 3** wird auf alles verzichten, was den Spielfluss hemmen könnte. Stattdessen wird geballert, bis die Knarren glühen. Oder aber die Grafikkarte, denn id Software zieht sämtliche Register der Programmierkunst, um ein für unmöglich gehaltenes Grafikeisterwerk auf den Monitor zu zaubern. Abseits der 3D-Shooter sieht es recht mager aus: **Freelancer** ist die letzte verbliebene Weltraum-Simulation, **Yager** die einzig sehenswerte Sci-Fi-Flugsimulation. Und aus der Masse der Action-Adventures erheben sich lediglich **Indiana Jones**, **Lara Croft** und **Rayman**, der sich wohl endgültig von seinen Jump&Run-Wurzeln gelöst hat.

GET IN FORM

Lara Croft ist nach ihrer jüngsten Formschwäche als Angel of Darkness stärker und agiler als je zuvor.



Weitere Highlights

In **Starsky & Hutch** von Empire werden gleichzeitig Verfolgungsjagden gefahren und Verbrecher-Autos beschossen – auf Wunsch mit Lightgun. +++ **Unreal Tournament 2003** wird das einzige mehrspielerfähige Programm der Unreal-Reihe. +++ Ubi Softs Taktik-Shooter **Raven Shield** macht mit Herzschlag-Detektoren und Wärmebildkameras die **Rainbow-Six**-Reihe noch taktischer. +++ Die Sci-Fi-Action-Simulation **Yager** sieht atemberaubend aus – wie bereits letztes Jahr. Noch in diesem Winter will THQ das Spiel endlich veröffentlichen. +++ **Lock On**, Ubi Softs Flanker-Nachfolger, wird acht Flugzeugtypen und eine statische Kampagne bieten. +++ John Carpenters Film „Das Ding aus einer anderen Welt“ ist die Vorlage von Sierras gleichnamigem Horror-Action-Spiel, in dem der Spieler nie weiß, welcher Figur er trauen darf. +++ Um realitätsnahe Levels für den rollenspielähnlichen Shooter **STALKER** gestalten zu können, besuchten die Entwickler eigens das radioaktiv verseuchte Gebiet um Tschernobyl.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

- | | |
|----|--|
| 1 | Grand Theft Auto 3
Action-Mix 24. Mai 2002
Take 2 |
| 2 | Unreal Tournament 2003
Multiplayer-Shooter August 2002
Infogrames |
| 3 | Deus Ex 2
Action-Adventure Februar 2003
Eidos |
| 4 | CS: Condition Zero
Taktik-Shooter Sept. 2002
Vivendi Universal |
| 5 | Unreal 2
Ego-Shooter September 2002
Infogrames |
| 6 | Mafia
Action-Mix August 2002
Take 2 |
| 7 | Halo
Ego-Shooter Noch nicht bekannt
Microsoft |
| 8 | Doom 3
Ego-Shooter November 2002
Activision |
| 9 | Freelancer
Sci-Fi-Action November 2002
Microsoft |
| 10 | Duke Nukem Forever
Ego-Shooter Noch nicht bekannt
Take 2 |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Doom 3

Weil die Unreal-Engine so oft lizenziert wird, brillierte fast jeder Ego-Shooter auf der E3 mit modernster Grafik. Mit Doom 3 schaffte es id Software dennoch, dass selbst dem verwöhnten Publikum die Kinnlade herunterfiel.

Nur selten war sich das Publikum so einig wie bei den Vorführungen von **Doom 3**. „Unglaublich“, „Wie machen die das?“ und „Ich brauche einen neuen Rechner!“, tönte es in allen Sprachen. Aber auch Adjektive wie „schockierend“ waren zu vernehmen, als id Software in einem winzigen Vorführraum erste Szenen aus dem Spiel zeigte.

Dort untersuchte der Spieler ein Raumschiff, dessen Besatzung sich nach der Landung auf einer Marsbasis nicht meldet. Das Licht ist teilweise ausgefallen, einzelne Mannschaftsmitglieder liegen tot in den Gängen, seltsame Geräusche hallen durch das Schiff. Plötzlich regt sich einer der Körper und bewegt sich mit zunehmender Geschwindigkeit auf den Spieler zu. Kaum ist der unheimliche Angreifer erledigt, stürmen deformierte, kaum noch menschenähnliche Wesen auf den Spieler ein. Immer größer und zahlreicher werden die Angreifer, und sie ähneln immer mehr Monstern aus gängigen Sci-Fi-Horrorfilmen. Auch die schwache Beleuchtung erinnert an dieses Filmgenre, ebenso die riesigen Schatten, die von den Gegnern an die Wände geworfen werden. Letztendlich standen aber doch eher Splatter-Filme Pate für **Doom 3**: Blut sickert in großen Mengen aus den Körpern, Schrottladungen hinterlassen faustgroße Löcher in ihren Zielen, Monster weiden ihre Opfer genüsslich aus. Diese Effekte ließen so manchen Zuschauer den Vorführraum mit auffallend blassem Gesicht verlassen, nicht zuletzt, weil sie mit einer bis dato für unmöglich gehaltenen Qualität in Szene gesetzt wurden.

Ein Pentium 4 mit 2.200 GHz und eine Ati Radeon 8500 kamen gehörig ins Schwitzen, als die Live-Vorführung lief: Mit Vertex-Shading, sieben zum Teil animierten Textur-Schichten, Bump-Mapping, volumetrischen Schatten und Light-Mapping kombiniert **Doom 3** so ziemlich alle Techniken, die den Platinen-Ingenieuren in den letzten Jahren eingefallen sind. Das Ergebnis entspricht in etwa dem, was man bislang aus vorberechneten Animationsvideos kennt. So erkennt man jede einzelne Sorgenfalte der Spielfiguren, jede noch so kleine Hautunreinheit wirft einen Schatten und blutende Körper hinterlassen realistische Spuren, wenn man sie über einen Fliesenboden zerrt.

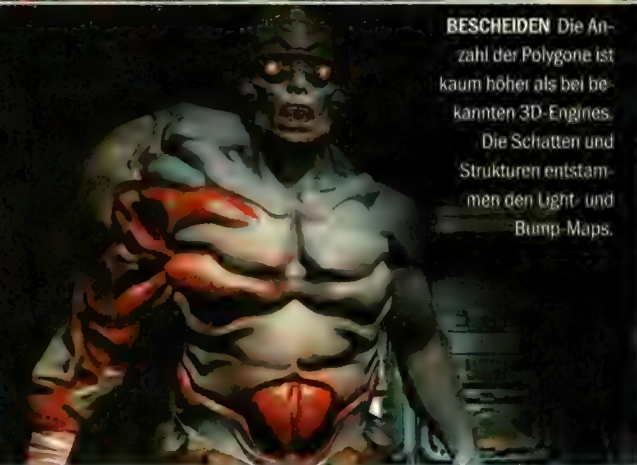
Mit **Doom 3** wollte id Software das gleiche Spielgefühl wie beim Vorgänger generieren. Tatsächlich zeugen die Monster und die Level-Architektur von diesem Ziel, sogar der gleiche braune Farbton an den Wänden wurde wieder verwendet. Auch die Waffen (gezeigt wurden MG, Granatwerfer, Schrotflinte und Pistole) sind altbekannt. Doch der



SCHWEINE IM WELTALL: Diese übergewichtigen Mechaniker wurden Opfer eines unbekannten Angreifers. Ihre toten Hüllen geistern als Zombies durch die Gänge der Marsstation.



BEScheiden Die Anzahl der Polygone ist kaum höher als bei bekannten 3D-Engines. Die Schatten und Strukturen entstammen den Light- und Bump-Maps.



hohe Rechenaufwand, der für die Grafik verwendet wird, macht vergleichbare Levelgrößen und Gegnerrmengen wohl unmöglich; mehr als fünf Gegner dürften nicht gleichzeitig zu sehen sein.

Das schafft Platz für eine glaubwürdigere Gegnerintelligenz. Diese soll den Spieler dazu animieren, sich vorzugsweise im Schatten aufzuhalten und seinen Widersachern in den Rücken zu fallen – was den Level-Designern natürlich weitere Möglichkeiten gibt, den ohnehin angespannten Spieler durch plötzlich auftauchende Monster zu schocken.

Auch einen Mehrspielermodus wird es geben, dieser demonstriert dank der Beschränkung auf den Deathmatch-Modus allerdings nur die technische Machbarkeit – **Doom 3** ist in erster Linie ein Spiel für Einzelkämpfer, die Story steht im Vordergrund. Ob ambitionierte Fans zusätzliche Spielmodi entwickeln können, steht noch nicht fest; ein Level-Editor wird zum Verkaufsstart jedenfalls verfügbar sein.



Doom 3 war zweifellos das technische Highlight der E3 und auch spielerisch macht es einen vielversprechenden Eindruck. Ob dazu aber derart große Mengen Blut nötig sind, wird sich am Ende des Jahres zeigen müssen. HARALD WAGNER

Entwickler id Software
Anbieter Activision
Termin November 2002

PC Games Juli 2002

© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation and its licensors. All rights reserved. Sierra, the "S" logo and the "No One Lives Forever" logo are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Cate Archer,
die Spionin,
bei der
Sie sich
wünschen,
Sie wären
ein
Mikrofilm

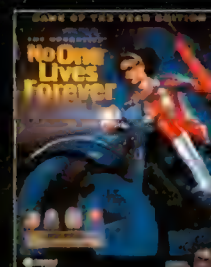
THE OPERATIVE™ No One Lives Forever



„PC-Spiel des Jahres, jetzt auf Playstation®2“ Computer Games 2000

PC CD-ROM

„No one lives forever ist ein Agenten-Shooter, so gut wie ein Hollywood-Film.“
PC Games
5/2002 – 88%



PlayStation 2



PlayStation 2

„Wer First-Person-Shooter mag, kommt um No one Lives forever kaum herum.“
play PLAYSTATION
3/2002 – 83%

www.nolfps2.sierra.de

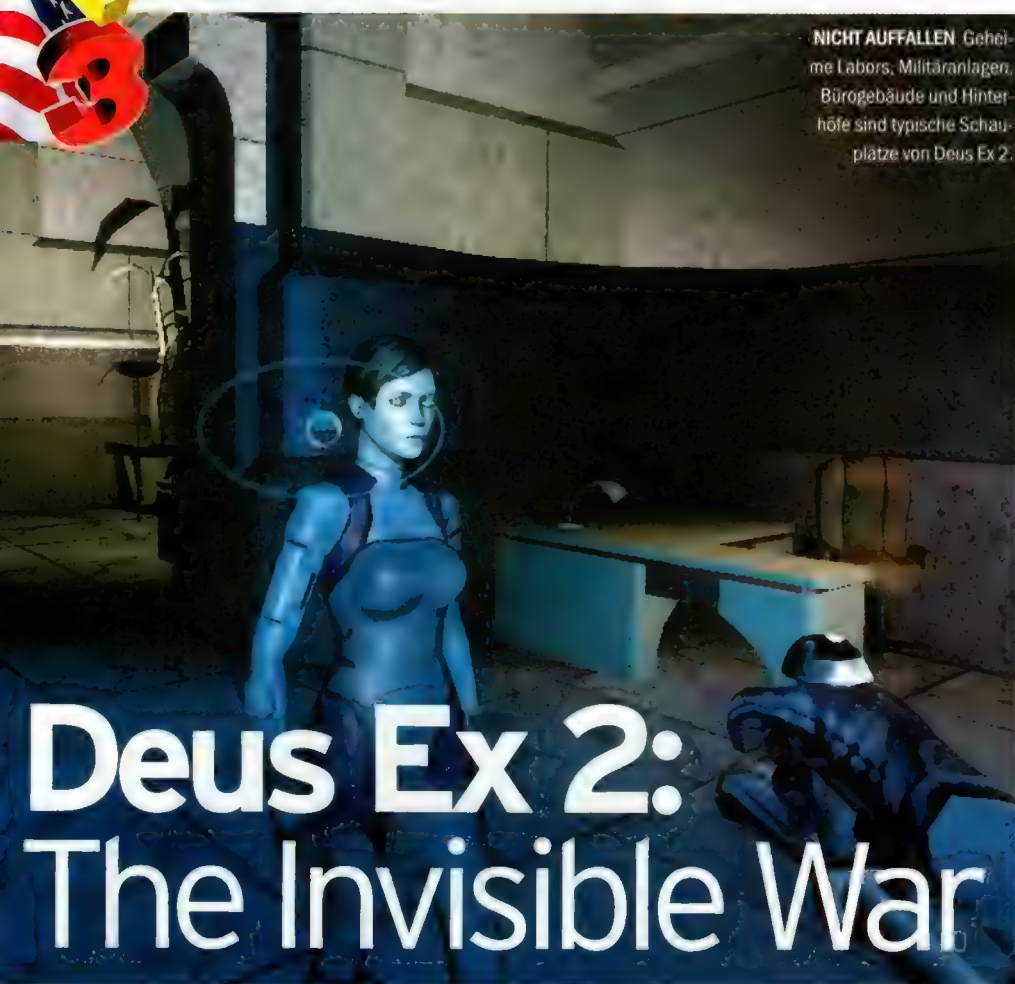
SIERRA™
www.sierra.de



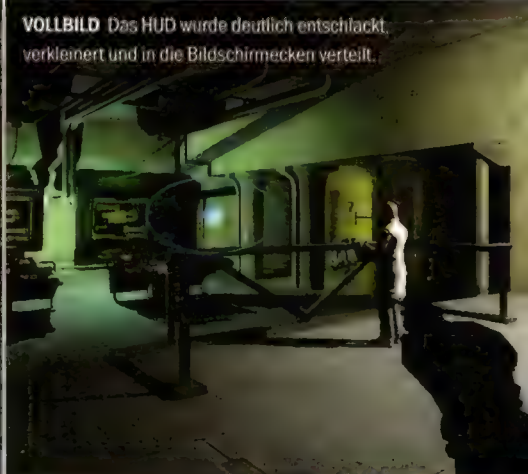
PlayStation 2

MONOLITH™

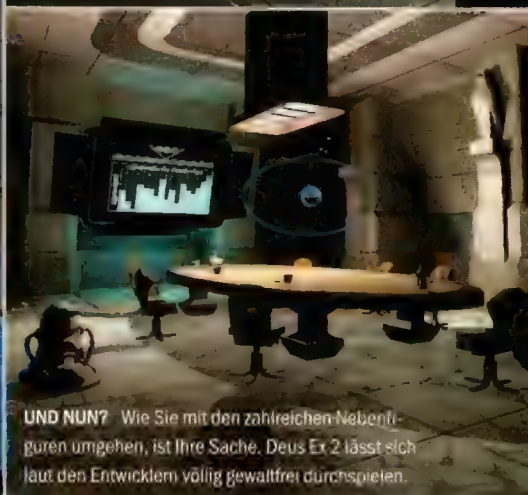
erstmalig
**KOMPLETT
IN DEUTSCH**



NICHT AUFFALLEN Geheime Labors, Militäranlagen, Bürogebäude und Hinterhöfe sind typische Schauplätze von Deus Ex 2.



VOLLBILD Das HUD wurde deutlich entschlackt, verkleinert und in die Bildschirmecken verteilt.



UND NUN? Wie Sie mit den zahlreichen Nebenfiguren umgehen, ist Ihre Sache. Deus Ex 2 lässt sich laut den Entwicklern völlig gewaltfrei durchspielen.

Deus Ex 2: The Invisible War

Während der erste Teil von Warren Sectors Deus Ex nun sogar verfilmt wird, erscheint noch in diesem Jahr die **Fortsetzung der außergewöhnlichen Genre-Mixtur** mit spielerischer Freiheit und einer starken Story.

Nun ist es also offiziell: In **Deus Ex 2: The Invisible War** schlüpfen Sie nicht wieder in die Rolle von J.C. Denton. 20 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils übernehmen Sie aber erneut einen genetisch manipulierten und mit Biomodulen aufgerüsteten Charakter. In einer Welt, die sich gerade von einem geheimnisvollen, konspirativen Krieg und der damit verbundenen depressiven Stimmung erholt, streben verschiedene politische und religiöse Fraktionen nach der Weltherrschaft. Ihre Aufgabe ist es, die Ziele und Hintermänner der machthungrigen Gruppierungen herauszufinden. Dabei werden Sie viele bekannte Gesichter aus dem ersten **Deus Ex**-Abenteuer sehen, beispielsweise eben J.C. Denton, dessen Bruder Paul Denton (ja, Paul lebt in der Fortsetzung) oder auch Illuminaten-Guru Tracer Tong. Dabei schlägt es Sie unter anderem nach Deutschland, Ägypten und in die Antarktis; der düstere Grafikstil wird beibehalten.

Wie diese Begegnungen verlaufen, ist allerdings von Fall zu Fall unterschiedlich, da **Deus Ex 2** noch mehr spielerische Freiheiten bieten wird als der erste Teil. „Es ist möglich, das gesamte Spiel zu schaffen, ohne ein einziges Mal die Waffe zu ziehen“, erklärt Warren Spector. Dementsprechend werden die Aspekte des Schleichens und geheimen Vorgehens noch mehr unterstützt. Technologische Voraussetzung dafür ist die stark modifizierte **Unreal Warfare**-Grafikengine und deren Fähigkeit, dynamische Schatten in Echtzeit zu berechnen. Verschieben Sie beispielsweise Gegenstände innerhalb des Levels, entstehen neue Schatten, die Sie dann als

Deckung nutzen können. Ähnlich ausgefeilt ist das Verhalten der computergesteuerten Nebenfiguren, das Warren Spector an einem Beispiel erklärt: „Wachen haben eine Art Alarmpegel, der – je nachdem, was in der Umgebung passiert – unterschiedlich stark anschlägt.“ Sieht ein Gegner Sie nur kurz aus dem Augenwinkel, wird ihn das weniger aus der Ruhe bringen, als wenn Sie in seiner Nähe eine Granate detonieren lassen. Bei Gesprächen mit Nebenfiguren beeinflussen Ihre Fragen und Antworten nachhaltig den Spielverlauf, was zu völlig verschiedenen Storylines führen soll.

ERSTEINDRUCK

Deus Ex 2 macht keine Experimente, sondern weist noch mehr spielerische Freiheiten auf als der Vorgänger. Auf meiner persönlichen Most-Wanted-Liste steht Warren Sectors neuer Genre-Mix ganz klar an erster Stelle.

GEORG VALTIN

Entwickler Ion Storm
Anbieter Eidos Interactive
Termin Februar 2003

Einen PC, mit dem Sie richtig Gas geben können, bekommen Sie bei PC-SPEZIALIST

Einen PC, mit dem Sie richtig Gas geben können, bekommen Sie bei PC-SPEZIALIST



PC-SPEZIALIST GAME TOWER
AMD Athlon™ XP 1900+

• AMD Athlon™ XP Processor 1900+ mit QuantumSpeed™ Architecture • Mainboard mit EPOX RAM PC333 Marneischere • Grafikkarte powered by NVIDIA GeForce 4 Ti 4400 mit 128 MB DDR und TV-Out • 60 GB Marneischereplatte mit UDMA 100 und 7200 U/min • Schmalher 32x12x100 40-Brenner • schnelles 16x48x2-Disk-Laufwerk • 10/100 Mbit LAN Netzwerkkarte • 15.1" 3D-Stereo • CPU Kähler • Diskettenlaufwerk 3.5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaße und ergonomische Tastatur • Qualitätskomponenten mit lebenslanger Garantie von EPOX Netzteil

€ **1299,-**

Servicekauf möglich: 24 x 60,- Euro*

**DSL-Modem
AVM Fritz Card DSL**

€ 125,-

Grafikkarte
GeForce 4 MX 440

€ 119,-

**Demnächst bei PC-SPEZIALIST erhältlich:
PC-Spiel Grand Prix 4**

*SerVoskauf: Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und individuell die Rate und die Laufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9%

PC[®] SPEZIALIST

Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music // www.pcspezialist.de

[illegible]

James Bond 007: Nightfire



BALLERMANN Nicht ganz die feine englische Art, aber was soll's: James Bond macht den Weg mit durchschlagkräftigen



EINBRECHER Das bemerkte Eindringen in fremde Gebäude gehört zu den Standardaufgaben in Nightfire.



SPORTLICH Müssen Sie eine spezielle Aktion wie diese Hängebrücke absolvieren, wechselt das Programm in eine andere Kameraperspektive.

Gearbox Software
braut einen unter-
haltsamen Action-
Cocktail zusammen:
geschüttelt, nicht
gerührt!



GEMEIN Diese Witzfiguren haben den Herzblatt-Hubschrauber entführt, wir müssen sie aufhalten – okay, nicht ganz.

Sein Name ist Bond. James Bond. Seine Aufgabe: Bösewichte mit dem Drang zur Erlangung der Weltherrschaft stoppen. Im Fall von **Nightfire** heißt der Erzschurke Rafael Drake. Dessen Schergen müssen Sie in über 20 Missionen bekämpfen, ehe es am Ende zum Showdown mit dem Fiesling selbst kommt. Die Bond-typischen Einsätze spielen in abwechslungsreichem Ambiente und verschlagen den Geheimagenten beispielsweise in die Alpen, in die Tiefen des Südpazifik und sogar in den Weltraum. Ähnlich wie in **No One Lives Forever** wird das typische Gameplay eines Ego-Shooters dank origineller Gimmicks um taktische Optionen erweitert. Aus dem Labor von Tüftel-Opa „Q“ erhalten Sie etwa eine Armbanduhr mit integriertem Laser. Oder eine Röntgenbrille, mit der Sie beispielsweise erkennen, ob und wie ein Gegner bewaffnet ist oder was sich hinter einer Türe befindet. So gut ausgerüstet fällt es Ihnen natürlich leichter, in gut bewachte Anwesen einzudringen, Kontaktpersonen ausfindig zu machen oder es mit einer Vielzahl von Widersachern gleichzeitig aufzunehmen.

Obwohl die Entwickler eine zugegebenermaßen stark verbesserte Version der veralteten **Half-Life**-Grafik-Engine verwenden, sehen Außenwelten und Innenlevels sehr ordentlich aus – ohne jedoch den Detailgrad der **Unreal-Warfare**- oder **Doom 3**-Technologie zu erreichen. Der Atmosphäre tut das keinen Abbruch: Zahlreiche geskriptete Ereignisse und der dynamische Soundtrack lassen das Spiel wie einen Film wirken. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass die Kameraperspektive für dramatische Ereignisse oder spezielle Aktionen (etwa beim

Hangeln über einen Abgrund) in die Totale oder Verfolgeransicht umschaltet. Kleiner Wermutstropfen: In den Genuss von rasanten Autoverfolgungsjagden kommen PC-Zocker leider nicht – dieses Feature bleibt Konsolenbesitzern vorbehalten. Dafür dürfen wir uns auf Mehrspielermodi für bis zu 32 Spieler freuen. Welche Varianten neben Deathmatch eingebaut werden, gaben die Entwickler noch nicht bekannt. Und ob das wohlproportionierte Bond-Girl Dominique nur für den Babe-Faktor eingebaut wurde oder auch eine Rolle in der Story spielt, steht ebenfalls noch nicht fest.



Dass ein moderner Ego-Shooter mehr bieten muss als stupides Geballer, wissen die Entwickler von Gearbox genau. Dementsprechend dürfen wir uns auf einen abwechslungsreichen, atmosphärisch dichten NOLF 2-Konkurrenten freuen. **GEORG VALTIN**

Entwickler Gearbox Software
Anbieter Electronic Arts
Termin Dezember 2002



FRAUENPOWER Wenn ihr finstere Turbanträger an die Wasche wollen, packt Miss Archer kurzerhand neun Millimeter Gegenargumente aus.



MIT SCHIRM. Charme und Meißel lässt es sich auch trefflich fechten.

No One Lives Forever 2

Der Preis für die abgefahrenste Waffe der E3 geht an Monolith:

Cate Archer legt in ihrem zweiten Shooter-Abenteuer ihre Gegner mit Bananenschalen aufs Kreuz.

Anderswo krachen Schrotflinten und Raketenwerfer, am Messestand von **No One Lives Forever 2** hantiert Ego-Shooter-Heldin Cate Archer mit Regenschirm und Bananen. Für die Fortsetzung zwingen Sie sich erneut in den Mini der Spitzenagentin und ballern sich im Stil von James Bond und Austin Powers durch ein bonbonbuntes Abenteuer. Wie schon im Vorgänger lassen Sie's mal mit der Maschinenpistole krachen, mal tippeln Sie auf Zehenspitzen durch die Levels. Neu: Ähnlich wie in einem Rollenspiel passen Sie Cates Fähigkeiten Ihrem Spielstil an. Wenn Sie auf durchschlagende Argumente setzen, lohnen sich Charakterwerte wie Treffsicherheit, schleichen Sie dagegen lieber an Ihren Gegnern vorbei, sollten Sie die Tarneigenschaften der Spionin ausbauen.

No One Lives Forever 2 ist das erste Spiel, das Monoliths neue Jupiter-Technologie verwendet, eine Weiterentwicklung der bekannten Lithtech-Engine. Damit stiehlt der Ego-Shooter zwar weder **Unreal 2** noch **Doom 3** die Schau, kann aber jedem aktuellen Actionspiel Paroli bieten. Besonders die riesigen Freiluft-Schauplätze und die wunderschönen Wassereffekte schinden Eindruck. Die Jupiter-Technologie sorgt aber nicht nur für die Optik, sondern auch für mehr Handlungsfreiheit. Cate kann mit zahlreichen Objekten interagieren, etwa Glühbirnen zerschlagen, um sich ungesehen anzuschleichen, oder in Schränken und Schubladen nach nützlichen Gegenständen stöbern.

Besonders stolz sind die Programmierer auf ihre ausgefeilte Computerintelligenz, die vorher festge-

legte („geskriptete“) Sequenzen ersetzen soll. Jedem Pappkameraden haben die Entwickler bestimmte Verhaltensweisen eingepflegt. Das bedeutet, dass beispielsweise ein Wachposten Patrouille läuft, Ausschau hält und sich hin und wieder zu einer Zigarettenpause niederlässt. Wenn er Sie entdeckt, versucht er je nach Persönlichkeit Hilfe zu holen, die Beine in die Hand zu nehmen oder alleine auf Sie loszugehen. Und mit etwas Glück rutscht er genau dabei auf den Bananenschalen aus, die Sie dort vorhin großzügig verteilt haben ...

INTERVIEW

Beim Probespielen wollte sich Miss Archers einzigartiger Charme nicht so richtig entfalten. Hoffentlich setzen die neuen Spielelemente wie die Rollenspielanleihen **No One Lives Forever 2** wieder von der Shooter-Masse ab.

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler Monolith
Anbieter Vivendi-Universal
Termin Herbst 2002



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

KOMPARABILITÄT Genau wie in den Filmen verschlägt es Sie an exotische Schauplätze.

Der Mann mit Hut und Peitsche schwingt, prügelt und puzzelt sich durch sein zweites Abenteuer im Tomb-Raider-Stil.

Zu sehen waren auf der E3 allerdings nur die ersten beiden Spielanteile. Genau wie bei **Der Turm von Babel** setzt LucasArts auch mit **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** mehr auf Action als auf Adventure. So stürzen Sie sich mit Indy in eine Ballereinlage, bei der Sie mit dem Flakgeschütz anfliegende Jagdflugzeuge vom Himmel holen, liefern sich in den Straßen von Hongkong mit Rikschas eine typische Film-Verfolgungsjagd oder springen im chinesischen Meer über fahrende Dschunken. Vor allem aber müssen Sie sich in Boxkämpfen beweisen, in denen der berühmte Archäologe sich nicht nur auf seine Bullenpeitsche verlässt, sondern auch Stühle, Schaufeln und Tischbeine als Knüppel zweckentfremdet. Ihre Opponenten, fiese Gestapo-Kommissare ebenso wie skrupellose Schatzräuber, setzen sich mit einer ganzen Reihe von Kampfstilen zur Wehr. Stellenweise spielt sich das neue Indy-Abenteuer beinahe wie ein Konsolenprügler vom Schlage eines **Virtua Fighter**.

In der **Tomb Raider**-Perspektive absolvieren Sie eine Reihe von Geschicklichkeitsprüfungen, hetzen zum Beispiel durch einstürzende Tempelbauten, schwingen sich mit der Peitsche über Abgründe oder klettern an Pflanzenranken und Seilen empor. Auf der Suche nach einer magischen schwarzen Perle reisen Sie in zehn Levels durch die ganze Welt, besuchen im Prag der 30er-

Jahre ein verfallenes Burgverlies, tauchen durch einen Unterwasserpalast nahe Istanbul und erklimmen eine Bergfestung in China. Die abwechslungsreichen und fantasievollen Schauplätze setzen die Entwickler von **The Collective (Deep Space Nine: The Fallen)** mit einer selbst gebastelten 3D-Engine in Szene, die allerdings nicht ganz die Klasse aktueller Shooter-Technik erreicht.

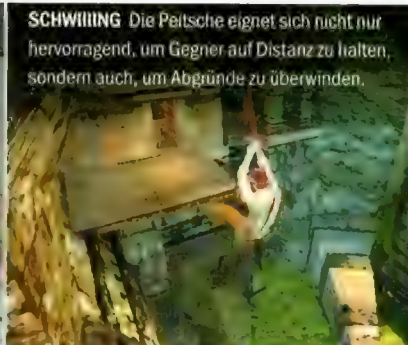
E3-FAKTE Die E3-Version von **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** spielt sich beinahe so rasant, wie es die Filmvorlage verspricht. Dass die Entwickler bislang kaum etwas über die Puzzles verraten, spricht eine deutliche Sprache: Rätselfreunde werden wohl kaum auf ihre Kosten kommen. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler LucasArts
Anbieter Noch nicht bekannt
Termin Herbst 2002

NIMM GAS! Wenn die Munition für seine Pistole alle ist, muss Indy auf altbewährte Methoden zurückgreifen.



SCHWILING Die Peitsche eignet sich nicht nur hervorragend, um Gegner auf Distanz zu halten, sondern auch, um Abgründe zu überwinden.



MEHR MEER Auch unter Wasser warten Schätze – und Gefahren.



4 TAGE ACTION

Teste die Games der Zukunft

29. 8. - 1. 9. 2002

Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele

GIC

GAMES CONVENTION

offizielle Medienpartner:



GamesMarkt.de

Computer

Spiele

www.gc-germany.com

Handy-Power!

Top

Für Dein Handy, oder als
Überraschung für Deine Freunde!

NEU

Mega

Fett

Top Klingeltöne

Witzig

15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Fute
15505 Brothers Keeping Adriano
15507 Brandy/Another Day in Paradise
15511 Enya/Only Time
15506 Daddy DJ/Daddy DJ
15509 Hermes House B/Country Roads
15511 Kai Tracid/Too many
15514 Depeche Mode/Dream On
15515 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15512 Alina Keys/Fallin
15520 Emmen/Stan
15514 Alcazar/Crying at the Discotheque
15515 Christina Aguilera/Lit/Kim/Mya/Pink
15515 Allen Ant Farm/Smooth Criminal
15512 R.Kelly/Fiesta
15511 Nelly E
15506 Limp Bizkit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15514 OPM/Heaven is a Halpape
15515 Publ. Dorian/Operation Blade
15501 A Tears/Up side down
15503 Wyck/Jean Perfect/Gentleman
15515 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15515 Mary J. Blige/Family Affair
15514 Shaggy/It wasn't me
15512 Shaggy/Angel
15514 Sybil/Skin
15504 ATB/Unten
15515 Eve test Owen/Lat mebbow ya mind
15511 Linkin Park/In the End
15512 Jeanette/How it's got to be
15513 Die Prinzen/Deutschland
15514 O. Town/Al or nothing
15515 Blank and Jones/Dus
15520 Roger Sanchez/Another change

Verschiedenes

15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomikdicken/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Barlezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15568 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Savas/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discotheque
15065 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Countdown
15057 Falboy/Slim Star/69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopez/Play
15066 M.Mittermeier/Kumbia Jo
15071 MS Jackson/Outcast
15070 Modern Talking/Win the race
15071 Usher/IU remind me
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safti Duo/Played a Live
15081 Linkin Park/Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofoplane/Lieb ficken
15568 Ol' P/Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker/Follow me
15087 Usher/IU remind me
15088 Verna/Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Anle up
15567 Alizee/Mo... Lollia
15517 Nelly/Ride with me
15511 Craig David/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15568 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safti Duo/Samba-Adagio
15514 Li Kim/Phil C./In the Air tonight

Hol dir die volle
Power auf dein
Handy!

Soundtrax:

15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Das A-Team
15099 Gute Zellen, Schlechte Zellen
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knight Rider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuche mal mit Gemüchlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 90210
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panther
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexiko

Bestell - Hotline 01908 662681

Katalog per Faxabruf 01805 552997 (12ct/Min)

Bestell-Hotline: 0900 51 51 68 (28,16ATS/Min)

Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4,23SFR/Min)

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne FÜR ALLE HANDYTYPEN mit Toneditor: z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw. Wcom 1,86E/min

INTEL INSIDE
IDOT OUTSIDE

MAYDAY

PEACE!

ISHOPE

USA

G...PUNKT

DONT TOUCH

G...PUNKT

G...PUNKT

G...PUNKT

G...PUNKT

G...PUNKT

G...PUNKT

G...PUNKT

G...PUNKT

G...PUNKT

G...PUNKT

G...PUNKT

Top Logos

Hiphop

VIRUS UPLOAD 98%

DOLBY SURROUND

PILLE

FI CHAMP

Schumacher

KILLER

PUPSI

Arbeitslos aber

TECHNO!

Arbeitslos aber

Arbeitslos aber

Arbeitslos aber

Arbeitslos aber

Arbeitslos aber

Arbeitslos aber

Arbeitslos aber

Arbeitslos aber

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

I ♥ BEER

Auch im Internet:
www.Mailbox-Power.de
Jetzt neu: Blink - SMS

Bildmitteilungen

Chill Out 61009 63001 70503

Ich bin SAUER 61010 61014 68000 71510

Worm-duscher! 61019 63002

61004 61005 61012 70501 70000 61024

Witzige Sprüche:

00001 Best du gut zu
00002 Dieses Handy wird
00003 Was wer best denn?
00004 Achtung im Handy!
00005 Sm Karte
00006 Testau wird in 30 Sekunden
00007 Du warst letzte Nacht
00008 Das chder dner
00009 Du geh

Liebes SMS:

90103 Hab Dich
90105 Du bist
90108 Du bist mein
90111 Dies ist eine
90116 Ich vermiss Dich wie die
90126 Ich kann nicht leben
90118 Du hast einen
90121 Ich hab
90102 Ist wenn Du es bist!

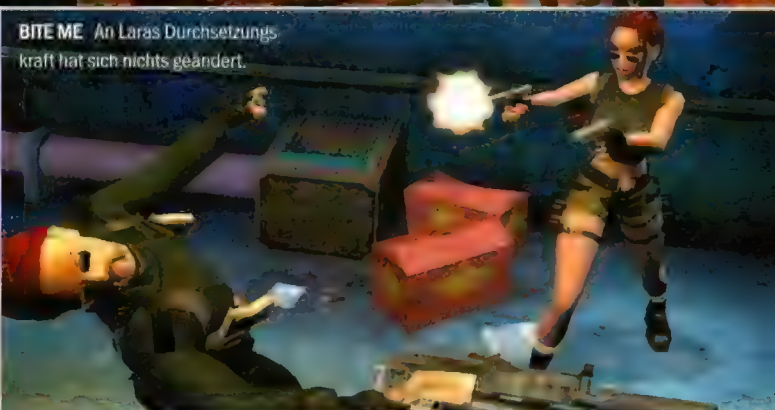


Tomb Raider: The Angel of Darkness



WAS KOMMT, LARA?

Die auf der Messe gezeigte Tomb-Raider-Version entspricht noch nicht den großen Versprechungen.



BITE ME

An Laras Durchsetzungskraft hat sich nichts geändert.

Gespannte Blicke
der Journalisten
auf dem Eidos-
Stand: Ist die neue
Lara spielbereit?
Nicht so richtig,
leider.

Madame gibt sich
noch äußerst zu-
geknöpft. Erste
Eindrücke.

Bildschirm für Bildschirm absuchen. Irgendwo muss sie doch rennen oder springen oder purzeln – vielleicht sogar schon Männer umhauen. Und das in Thriller-Atmosphäre, denn bei der Produktankündigung in London vor ein paar Monaten hieß es ja, **Tomb Raider** werde jetzt erwachsener und düsterer. Aber im PC-Bereich des Messestandes von Eidos Interactive bleibt der optische Scan nach Lara Croft erfolglos. Die Auskunft eines Mitarbeiters bestätigt die Ahnung: Nur eine frühe PlayStation-2-Fassung von **Tomb Raider: The Angel of Darkness** ist auf der E3 ausgestellt. Der Deal mit Sony, das Spiel auf keiner anderen Konsole zu veröffentlichen, scheint erst mal die Arbeit an dieser Version speziell zu forcieren.

Ortswechsel also zur Abteilung mit den Fernsehern und den Gamepads. Da ist zunächst zu sehen, was man kennt: Lara Croft in kurzen Shorts und knappem Ober-
teil, die durch Gänge spurtet. Ihre Bewegungen sind geschmeidig – das war vorauszusetzen, weil im Vorgänger genauso. Die Umgebungsgrafik wirkt immerhin viel ansprechender: mit stimmungsvoll ausgeleuchteten Ecken und überzeugend modriger Wandbemalung, architektonisch abwechslungsreich. Für den PC wird der Look zusätzlich aufpoliert, was bedeutet: **Tomb Raider** sieht wieder zeitgemäß aus. Hurra, eine Erkenntnis! Aber wo sind die versprochenen neuen Elemente? Lara soll doch Feinde lautlos ausschalten können, indem sie sich von hinten anschleicht und zupackt. Mit jeder Aktion sollen ihre Fähigkeiten besser werden. In Gesprächen soll es die Möglichkeit geben, sich zwischen Story-Wegen zu entschei-

den. Und: Einen zweiten spielbaren Charakter soll es geben.

Hier sind noch keine Zeichen von alledem zu entdecken – stattdessen ganz vertrautes Gameplay: Lara Croft holt an einer Querstange Schwung, fliegt auf eine riesige Statue zu, kippt diese um und bricht so durch eine Wand. Sie atmet tief ein und taucht durch Unterwasserlabyrinth. Während steinerne Drachenköpfe Wasserdampf spucken, springt sie in einer bestimmten Kombination von Steinsäule zu Steinsäule, um einen geheimen Mechanismus auszulösen.



ERSTEINDRUCK

Die Screenshots und die Beschreibungen des Eidos-Standpersonals geben Anlass zur Hoffnung auf einen gelungenen Neustart der Serie. Grund zur Skepsis gibt dagegen, dass außer der verbesserten Grafik bislang noch keine Änderung auch greifbar ist.

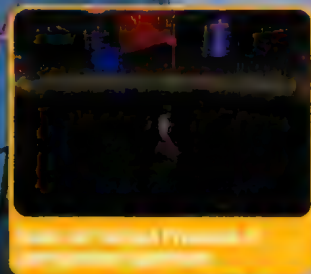
DANIEL CH. KREISS

Entwickler Core Design
Anbieter Eidos Interactive
Termin November 2002

«WELCOME TO MY» WORLD»



TONY HAWK'S PRO SKATER 3



**Jetzt
erhältlich!**

Komplett in Deutsch!

**PC
CD
ROM**

GAMECUBE

**gearbox
software**

**NEVER
SOFT**

**ACTIVISION
2
SPORTS REVOLUTION**

ACTIVISION02.COM

Tony Hawk's Pro Skater™ 3 © 1999, 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragtes Warenzeichen. Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater und Pro Skater sind Warenzeichen von Activision, Inc. und der zugehörigen Unternehmen. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Gearbox. ® and the Nintendo Gamecube Logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



1.

World of Warcraft



Es ist das schnellste, das zugänglichste, das vielversprechendste aller Online-Rollenspiele, die auf Sie zukommen: Als Mensch, Zwerg, Ork oder Minotaurus starten Sie in **World of Warcraft** in ein gigantisches Abenteuer ohne Ende, dessen Actionreichtum alle bisherigen Genre-Titel blass aussehen lässt. Die geniale 3D-Grafik erinnert wegen ihres Comic-Stils noch an den Strategie-Hit **Warcraft 3**, sonst sind die Unterschiede augenfällig: Die Kamera hängt viel tiefer – sie gleiten gleichsam als Geist zwischen den Figuren umher. Die Animationen sind weich und flüssig, wie es sogar einem Ego-Shooter gut stünde. Und die Zaubereffekte zünden ein fantastisches Feuerwerk, wie es online noch keines gab.

Entwickler: Blizzard Termin: November 2003

2.

Gothic 2



Nachfolger zum großen 3D-Rollenspiel: Besonders die Lebendigkeit der Spielwelt samt Flora und Fauna hat uns beeindruckt. Als ehemaliger Häftling müssen Sie unter anarchischen Umständen überleben. Die Story knüpft an Teil 1 an – Insider-Wissen ist trotzdem nicht nötig.

Entwickler: Piranha Bytes Termin: Oktober 2002

3.

Full Throttle 2



Eine der absoluten Überraschungen: Lucas Arts lässt den kernigen Biker Ben und seine „Polecats“ doch noch einmal die Motoren aufdrehen. Allerdings wird sich **Full Throttle 2** vom Original-Adventure darin unterscheiden, dass die Action-Anteile merklich größer sind.

Entwickler: Lucas Arts Termin: August 2003

4.

Earth & Beyond



Als Kaufmann, Pirat oder Pilot in strahlender Karosserie genießen Sie die Abenteuer-Stories in der **E&B-Galaxis**, die sich während des Online-Rollenspiels ergeben. Die Kämpfe werden strategisch ausgetragen. Der Raumschiffaufbau ersetzt die Charakterentwicklung.

Entwickler: Westwood Termin: August 2002

5.

Dragon Empire



Banditen gegen Händler, Schutztruppen gegen Banditen und alle zusammen gegen die Drachen. Im schicken Online-Rollenspiel steht der Kampf jeder gegen jeden im Mittelpunkt – ob mit Waffen oder Magie. Es können Clans gegründet und Städte regiert werden.

Entwickler: Codemasters Termin: Dezember 2002

6.

Star Wars: Galactic



Leichtgewichtiger als erwartet: Das Online-Rollenspiel im **Krieg der Sterne**-Universum greift auf das Hack&Slay-Prinzip zurück: Viele Klicks, viel Kampfeszehe. Obendrein können Sie mit Raumschiffen zwischen den Planeten cruisen. Genügt das Hardcore-Rollenspielern?

Entwickler: Sony Online Termin: Dezember 2002

7.

Icewind Dale 2



Icewind Dale 2 will erfahrene Rollenspieler ebenso ansprechen wie Neulinge. Das Rezept: Der Schwierigkeitsgrad der Gefechte passt sich automatisch dem Spieler an. Basierend auf der 3. Edition des AD&D-Regelwerks, gibt es verbesserte Grafiken und neue Charakterklassen.

Entwickler: Black Isle Studios Termin: Juli 2002

8.

Everquest 2



Mit neuer Grafik-Engine, neuem Kampfsystem und vereinfachter Steuerung will Sony Online die Erfolgsgeschichte von **Everquest** fortsetzen. Einige der Orte aus dem ersten Teil tauchen im Nachfolger wieder auf. Unter anderem neu: die Möglichkeit, Fahrzeuge zu kaufen.

Entwickler: Sony Online Termin: Dezember 2003

9.

Lionheart



Wer **Fallout** mochte, kann jubeln: **Lionheart** (spielt zur Zeit der Kreuzzüge) nutzt das gleiche offene System für die Charakterentwicklung. Grenzen durch Rassen oder Klassen gibt es nicht. Zusätzlich zu Schwertkämpfen in historischem Ambiente gibt es jede Menge Magie.

Entwickler: Reflexive Termin: Dezember 2002

10.

Knights of the Old Republic



4.000 Jahre vor **Episode 1** angesiedelt, wirft Sie das Rollenspiel mitten in einen tobenden Konflikt zwischen den guten Jedi und den schrecklichen Sith. Wer sich in der Urzeit der **Star Wars**-Saga tummeln will, ist hier richtig. Produziert von den **Neverwinter Nights**-Machern!

Entwickler: Bioware Termin: Februar 2003

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Online-Rollenspiele voll im Trend

Qualität statt Quantität: Abenteu-
erspiele entwickeln sich zu den
Prestige-Objekten der Her-
steller. **Durchschnitts-
ware schickt hier
keiner ins Rennen.**

Die Online-Rollenspiel-Lawine rollt. **World of Warcraft**, **Dragon Empires**, **Star Wars: Galaxies**, **Everquest 2**: Der Trend ist deutlich, jedes der Spiele hochkarätig und ein Ende nicht in Sicht. Fragt sich nur, wer das alles spielen soll. Ist der Markt für Online-Rollenspiele wirklich so groß? Für klassische Adventures ist er es scheinbar nicht. Außer **Full Throttle 2** gab es so gut wie gar keine Titel zu sehen – und Lucas Arts will das Biker-Abenteuer nicht ohne Grund ein wenig actionlastiger gestalten. Der Hoffnungsschimmer für Adventure-Fans: **Syberia** von Microïds. Knapp an den Top Ten vorbeigeschrammt, aber dank der abgedrehten Handlung und des bewährten Point&Click-Systems für eine Überraschung gut. **Gothic 2** und **Icewind Dale 2** setzen erfolgreiche Konzepte fort, **Knights of the Old Republic** baut auf die **Star Wars**-Lizenz und **Lionheart** bedient sich großzügig bei **Fallout** – alles sehr vielversprechend, aber nicht wirklich innovativ. Der größte Andrang herrschte am **Neverwinter Nights**-Stand: Das Rollenspiel der **Baldur's Gate**-Macher lief gleich an fünf Rechnern und die wurden rund um die Uhr von spielwütigen Journalisten belagert. **Earth & Beyond** weigert sich übrigens weiterhin hartnäckig, in ein Genre zu passen: Die Mischung aus Online-Rollenspiel und Weltraum-Action befindet sich momentan in der Beta-Phase und hinterlässt einen überraschend positiven Eindruck. Wer auch in den nächsten Monaten dem Abenteuer-Genre treu bleiben will, sollte also rechtzeitig DSL beantragen. Sonst verpassen Sie am Ende die Hälfte der besten Spiele.



Dieser Ritter aus **Gothic 2** kommt alleine klar – die meisten anderen Rollenspiele der E3 setzten allerdings auf den Online-Part.

Weitere Highlights

Divine Divinity ist fertig. Das Rollenspiel von CDV soll in den nächsten Wochen erscheinen. Einen ausführlichen Test finden Sie in **PC Games 08/02**. +++ **Shadowbane** verschiebt sich weiter. Die Entwickler wollen die Anregungen der Beta-Tester und Journalisten umsetzen. Ein genauer Erscheinungstermin für das mit Spannung erwartete Online-Rollenspiel von Wolfpack steht noch nicht fest +++ **Freedom Force 2** kommt. Das Superhelden-Rollenspiel wird in den 70er-Jahren angesiedelt sein und befindet sich noch in einer frühen Entwicklungs-Phase. +++ Das erfolgreiche Render-Adventure **Myst** geht 2003 online. Ubi Soft möchte als besonderen Service die Kommunikation per Headset implementieren. +++ **Bethesda** arbeitet unter Hochdruck an **Sea Dogs 2**. Das Piraten-Spiel soll wesentlich rollenspiellastiger werden als der Vorgänger und Ende des Jahres erscheinen. Die fantastischen Wasser-Animationen von **Morrowind** werden noch einmal überarbeitet und sahen auf der E3 bereits atemberaubend aus. +++

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

- 1 **Gothic 2**
Rollenspiel | Oktober 2002
Jowood
- 2 **Neverwinter Nights**
Rollenspiel | Juni 2002
Infogrames
- 3 **Morrowind**
Rollenspiel | Juni 2002
Ubi Soft
- 4 **Baphomet's Fluch 3**
Adventure | August 2003
Revolution
- 5 **Star Wars: Galaxies**
Online-Rollenspiel | Dezember 2002
Lucas Arts
- 6 **World of Warcraft**
Online-Rollenspiel | November 2003
Vivendi-Universal
- 7 **Star Wars: Knights of the Old Republic**
Rollenspiel | Februar 2003
Lucas Arts
- 8 **Simon the Sorcerer 3**
Adventure | Erhältlich
Vivendi-Universal
- 9 **Might & Magic 9**
Rollenspiel | Erhältlich
Infogrames
- 10 **Runaway**
Adventure | Noch nicht bekannt
Noch nicht bekannt

Umfrage unter 1.000
Lesern von www.pcgames.de



Star Wars Galaxies



BLENDER Schön, die Welt, aber noch zu steril. Pixel und Vertex Shader für Wassereffekte sind eben nicht alles.



LIEGESTÜTZEN IM SAND Ein Kopfgeldjäger legt sich vor einer Stadt auf die Lauer und wartet auf seine Zielperson.

Zwei Jahre ist es her, seit Star Wars Galaxies angekündigt wurde. Jetzt nähert sich das Online-Rollenspiel mit **Walker-Schritten der Fertigstellung.**



LIFTING Damit die Figuren einzigartig wirken, lassen sich die Gesichtsfacetten reich gestalten.

Wüstensand, so weit das Auge reicht: Tatooine ist einer von vielen Planeten im Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies**. Sie dürfen ihn mit einer Figur Ihrer Wahl bewohnen, bebauen, auskundschaften oder erobern. Zur Auswahl stehen acht typische **Star Wars**-Spezies, darunter die Rodianer (nasenlose Aliens mit tiefschwarzen Knopfaugen), die Zabrak (mensenähnliche Kreaturen mit lustigen Hörnern auf der Stirn) oder die bekannteren Wookies (pelzige Zweibeiner). Ihrem fertigen Charakter verpassen Sie einen geeigneten Haarschnitt, individuelle Gesichtszüge, Tätowierungen und Narben zum Angeben.

Was danach folgt, liegt in Ihrer Hand: Angehende Händler besorgen Ware auf mehr oder weniger legale Art und beauftragen einen NPC als Ladenverkäufer. Kämpfer suchen in den Sümpfen Naboo nach Abenteuern. Mechaniker bauen Droiden und verscherbeln selbige an Landwirte. Kopfgeldjäger holen sich Missionen und machen Jagd auf Kriminelle. Das können auch menschliche Spieler sein, die mordend durchs Land ziehen. Prinzipiell gilt: **Star Wars Galaxies** setzt Ihnen keine Grenzen. Geduldige nehmen schwierige Missionen in Angriff und werden nach erfolgreicher Prüfung sogar zum Jedi gekürt. Andere wiederum schlagen den Weg eines Friseurs ein: Je öfter Sie Kamm und Schere bei Figuren anlegen, desto höher steigt diese Fähigkeit. Rund 700 solcher Fertigkeiten wird es geben. Die Häufigkeit ihrer Benutzung legt fest, wie sich Ihr Charakter entwickelt. Kämpfer üben den Umgang mit Blastern, Entertainer machen Flötenmusik und be-

schleunigen damit die Heilrate, Piloten sind besonders gut im Umgang mit Raumschiffen und Heiler verarzten Gruppenmitglieder nach dem Kampf gegen Monster. Im Mittelpunkt steht der Konflikt zwischen Imperium und Allianz. Als Spieler wird man vor die Wahl gestellt, sich einer Seite anzuschließen und in der dortigen Hierarchie aufzusteigen. Unschlüssige bleiben neutral und gehen ihren eigenen Weg. Diese Freiheit hat ihren Preis: Sony will – wie bei Online-Rollenspielen üblich – eine feste Monatsgebühr verlangen. Es ist davon auszugehen, dass sich diese bei zwölf Euro einpendeln wird.



TESTIMONIUM

Die Grafik hatte ich anders in Erinnerung: irgendwie gestylter. Im Moment wirkt mir die Welt einfach noch zu leer – allerdings spricht einiges dafür, dass sich genau das nach der Veröffentlichung ändern wird ...

THOMAS WEISS

Entwickler Sony Online Entertainment
Anbieter Electronic Arts
Termin Dezember 2002

Lionheart 3



6D-GRAFIK Die Hintergründe sind vorgerendert, Figuren und Effekte dreidimensional.



EINE SEEFAHRT Um an alle 80 Schauplätze im mittelalterlichen Europa zu gelangen, müssen Sie hin und wieder ein Schiff besteigen.



HOLDE MAID Vor Beginn entscheiden Sie sich zwischen einer Heldin und einem Recken.

Was wäre, wenn die Inquisition tatsächlich gegen Hexen gekämpft hätte?

Das **Action-Rollenspiel** mit **Fallout-Hintergrund**

will die Antwort wissen.

Für **Lionheart** schaffen die Rollenspiel-Experten der Black Isle Studios (**Baldur's Gate 2**) zusammen mit den Taktikern von Reflexive Entertainment (**Star Trek Away Team**) eine neue Menschheitsgeschichte. Irgendwann während der Kreuzzüge bricht Magie über die Welt herein. Wer sie zu nutzen weiß, erlangt bis dato unverstellbare Macht. Für die abergläubischen Massen aber sind Zauberkräfte Teufelswerk, die die Inquisition in ihrem Namen mit aller Härte bekämpft. Als Nachkomme von Richard Löwenherz ist es Ihre Aufgabe, die aus den Fugen geratene Gesellschaft wieder zu kitten.

Von **Fallout** wird **Lionheart** das offene Charactersystem übernehmen. Sie legen sich also nicht auf eine bestimmte Heldenklasse fest, sondern entscheiden bei jedem Levelaufstieg neu, welche der 30 Fähigkeiten Sie weiter ausbauen wollen. Ein Zauberer, der auch mal zuhauen kann, oder ein Dieb, der seine

Gegner mit Pfeil und Bogen heim sucht – alles ist möglich. Für die Grafik und den deutlich **Diablo**-orientierten Spielablauf mit seinen Echtzeit-Gefechten zeichnet Reflexives Velocity-Engine verantwortlich, die schon bei **Zax** zum Einsatz kam. Zwar stehen Klick-Kämpfe gegen satte 50 Gegnertypen im Vordergrund, Sie müssen aber auch in Multiplechoice-Dialogen Einfühlungsvermögen beweisen. Wie schon in **Baldur's Gate** sollen Sie auch das **Lionheart**-Abenteuer zusammen mit bis zu drei Freunden durchstehen können.



ERSTE Eindrücke

*Ich bin gespannt, ob das **Fallout**-Charactersystem tatsächlich mit Echtzeit-Kämpfen harmonisiert. Die alternative Historie von **Lionheart** klingt jedenfalls faszinierend.*

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler..... Reflexive Entertainment
Anbieter Interplay
Termin November 2002

Nur
Helden
werden
überleben!



BIZZARD

© 2002 Blizzard Entertainment. All rights reserved.



www.blizzard.de



HIGHLIGHTS

1.

Mercedes-Benz World Championship



Obwohl das Fahrverhalten aller Modelle in Zusammenarbeit mit dem Hersteller genau simuliert wird, steht der Fahrspaß in **MB World Championship** im Vordergrund. Die Strecken umfassen mehr als 50 virtuelle Kilometer und führen durch hervorragend gestaltete Landschaften. So dürfen Sie mit den verschiedenen Wagen unter anderem durch die Wüste, Berge und die Karibik düsen. Neben den üblichen Spielvarianten wie Zeitfahren und Einzelrennen wird **Mercedes-Benz World Championship** auch einen missionsbasierten Modus enthalten: Hier müssen während der Fahrt bestimmte Ziele erfüllt werden, um den nächsten Auftrag zu bekommen. Die erste spielbare Version macht Lust auf mehr.

Entwickler: Syntec Termin: September 2002

2.

Colin McRae Rally 3



Im neuen Teil der populären Rallye-Serie steht der Namensgeber voll im Mittelpunkt. In der Rolle von Colin McRae kämpfen Sie um den Weltmeistertitel und müssen sich bei Wettkämpfen in Finnland, Schweden, Australien etc. behaupten.

Entwickler: Codemasters Termin: Februar 2003

3.

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Das interessanteste Feature des Arcade-Racers dürfte der Top-Cop-Modus sein: Als Polizist müssen Sie sich in über 30 Verfolgungsjagden bewähren. Mit 20 Strecken, superben Modellen von Ferrari, Porsche und Lamborghini und fünf Spielvarianten fällt der Titel umfangreich aus.

Entwickler: Black Box Termin: September

4.

NHL 2003



Das alljährliche Update der Mutter aller Eishockey-Simulationen kommt wie in jedem Jahr mit einigen Verbesserungen in Sachen Präsentation sowie den brandneuen Saisondaten daher. Spielerisch sollen neue Tricks und Spezialmanöver für mehr Abwechslung sorgen.

Entwickler: EA Sports Termin: November 2002

5.

DTM Race Driver



Mit einer dynamischen Story will **DTM Race Driver** neuen Schwung in das Rennspiel-Genre bringen und wird entsprechend aufwendig von Codemasters gestaltet: Die Videosequenzen sind so umfangreich ausgefallen, dass der Titel gleich auf DVD erscheint.

Entwickler: Codemasters Termin: Juni 2002

6.

NBA Live 2003



Nachdem Basketball-Fans auf Jahrgang 2002 verzichten mussten, geht diesen Herbst die Jagd auf Punkte, Rebounds und den NBA-Titel wieder richtig los. Rebounds, Dribblings, Blocks und Pässe werden über mehr Parameter berechnet und wirken realistischer als 2001.

Entwickler: EA Sports Termin: Dezember

7.

NASCAR Thunder 2003



Electronics Arts ist hartnäckig: Mit **NASCAR Thunder 2003** wollen die Kanadier Sierra die Vorherrschaft bei den NASCAR-Simulationen streitig machen. Eine Vielzahl taktischer Optionen und die Kopf-an-Kopf-Rennen mit cleveren Computergegnern sind Highlights des Spiels.

Entwickler: EA Sports Termin: November 2003

8.

Links 2003



Pünktlich zur E3 gab Microsoft die Verpflichtung zweier prominenter Profis als Zugpferde für die Golfsimulation **Links 2003** bekannt: David Toms und Annika Sorenstam werden neben weiteren Akteuren anwählbar sein. Vor allem die Internet-Spielmodi wurden ausgebaut.

Entwickler: Microsoft Termin: Oktober 2002

9.

Madden NFL 2003



In der 13. Auflage macht **Madden NFL** einen weiteren Schritt in Richtung Perfektion: Die Spielermodelle und Animationen setzen wieder einmal neue Maßstäbe. Die Inszenierung der Spielszenen und Zwischensequenzen gleicht modernen Fernsehübertragungen.

Entwickler: EA Sports Termin: August 2002

10.

Rallisport Challenge



Der auf Xbox erfolgreiche Arcade-Racer **Rallisport Challenge** erscheint nun auch für PC. Einzelrennen, Zeitfahren, ein Karrieremodus sorgen für viel Abwechslung. Mit 29 lizenzierten Autos und satten 48 Strecken verspricht **Rallisport Challenge** langen Spielspaß.

Entwickler: Digital Illusions Termin: Dezember 2001

SPORT

Sports Spiele | Rennspiele | Simulationen

Ein Monopol & viele Rennspiele

Die mit Abstand wenigsten neuen PC-Spiele bot fast schon traditionell das Sport- und Rennspiel-Genre - dafür sahen wir **durchweg überzeugende Produkte.**

Im Bereich der Sport- und Rennspiele gab es auf der E3 wie erwartet kaum Überraschungen. Die bekannten, erfolgreichen Serien gehen erwartungsgemäß in die nächste Runde, Electronic Arts dominiert in allen relevanten Sportarten das Geschehen. Allerdings vermissten wir **FIFA 2003**, das eigentlich gezeigt werden sollte. Auf Nachfrage erfuhren wir, dass sich das Spiel derzeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet und daher nicht präsentiert wurde. Dafür durften wir einen Blick auf **NHL 2003**, **Madden NFL 2003** und **NBA Live 2003** werfen. Die Basketball-Serie, die voriges Jahr nicht für den PC erschien, hat nach den ersten Eindrücken den größten Schritt nach vorne gemacht. Mit **Links 2003** wird Microsoft die Spitzenposition bei den Golfsimulationen behaupten. Technisch gab es kaum Verbesserungsbedarf, so dass sich die Entwickler auf den Ausbau der Internet-Spielmodi konzentrierten. Das Ergebnis: Nach dem Erscheinen des Spiels sollen über dieses Medium Turniere mit Preisgeldern ausgetragen werden. Rennspiel-Fans dürfen aufatmen: Nach langer Durststrecke erscheinen demnächst mit **Mercedes-Benz World Championship** und **Need for Speed: Hot Pursuit 2** gleich zwei Fun-Racer mit hervorragender Grafik, großer Streckenvielfalt und wunderschön nachgebauten Sport-Modellen. Dafür scheint die Rallye-Welle fürs Erste abgeklungen zu sein: Teil 3 der **Colin McRae**-Serie steht im Gegensatz zu vergangenen Jahren allein auf weiter Flur. Die Konkurrenz hat es wohl aufgegeben, das unerreichte Gameplay der beiden Vorgänger überbieten zu wollen. Das arcade-lastige **Rallisport Challenge** von Microsoft wird als das Rennspiel in die Geschichtsbücher eingehen, das als Erstes von Xbox auf PC portiert wurde.

Kein Platz: Nachdem **NBA Live 2002** nicht für PC erschienen ist, dürfen sich Basketball-Fans auf die 2003-Version freuen.

Weitere Highlights

Ob **Tony Hawk's Pro Skater 4** für PC kommt, hängt vom Erfolg von Teil 3 ab. Im Gegensatz zum Gameplay wird der Karrieremodus komplett umgebaut - die Zeitbegrenzung fällt. Levelziele werden nicht mehr vorgegeben, sondern müssen vom Spieler selbst entdeckt werden. +++ Im Boxspiel **Rocky von Rage** trainieren Sie als Mr. Balboa und knocken dann wie im Film Gegner wie **Apollo Creed** aus. Vier Modi, hoch detaillierte Modelle, gute Steuerung, realistisches „Schadensmodell“. PC-Version wahrscheinlich! +++ In **Grand Prix 4** tragen hektisch schraubende Mechaniker in den Boxengassen viel zum Formel-1-Flair bei. Test in Ausgabe 08/02! +++ Codemasters hat sich die Spiele-Rechte an der US-Indycar-Serie gesichert. Schon Mitte nächsten Jahres sollen die Formel-1-ähnlichen Flitzer in **Indy Racing League** durchstarten. +++ Mit **Tiger Woods 2003** bietet EA Sports der Links-Serie Paroli. Für Folge 5 suchen die Entwickler bereits Beta-Tester; noch Ende des Jahres könnte es so weit sein.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

-  **NFS: Hot Pursuit 2**
Rennspiel | September 2002
Electronic Arts
-  **FIFA 2003**
Fußball-Simulation | Nov. 2002
Electronic Arts
-  **Colin McRae Rally 3**
Rallye-Simulation | Februar 2003
Codemasters
-  **Grand Prix 4**
F1-Simulation | Juni 2002
Infogrames
-  **DTM Race Driver**
Rennspiel | Juni 2002
Codemasters
-  **NHL 2003**
Eishockey-Simulation | Nov. 2002
Electronic Arts
-  **NBA Live 2003**
Basketball-Simulation | Dez. 2002
Electronic Arts
-  **Crazy Taxi**
Action-Rennspiel | Juli 2002
Empire
-  **F1 Racing Championship 2**
F1-Simulation | Oktober 2002
Ubi Soft
-  **MB World Championship**
Rennspiel | September 2002
Synetic

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Nach der Einstellung des Internet-Experiments Motor City Online **besinnt sich Electronic Arts auf alte Stärken:** Need for Speed: Hot Pursuit 2 kommt!

Stellen Sie sich vor, Sie fahren einen Lamborghini und stecken im Berufsverkehr. Bei **Need for Speed: Hot Pursuit 2** würde Ihnen das nicht passieren: In dem actionreichen Rennspiel brettern Sie über Straßen, die meilenweite Geraden bilden. Aus 20 Wagen, deren Höchstgeschwindigkeit jenseits von 200 Stundenkilometer liegt, wählen Sie vor dem Start einen. Weitere Flitzer können im späteren Spielverlauf freigespielt werden. Das schaffen Sie, indem Sie den Championship-Modus in Angriff nehmen. Wer in den insgesamt 20 Strecken als Erster durchs Ziel rauscht, verdient sich neue Tuning-Optionen, Lackierfarben und exotische Autos wie den Porsche Carrera GT oder den Ferrari 360 Spider dazu. Der Schlüssel zum Sieg ist eine ausgeklügelte Routenplanung: Wertvolle Sekunden sparen Sie, wenn Sie Schleichwege nutzen. Die eignen sich übrigens genauso gut zum Abschütteln unliebsamer Verfolger. Neben den Kontrahenten wird auch die Polizei versuchen, Sie von der Straße zu drängeln. Die Cops verfügen über unterschiedliche Persönlichkeiten und werden stets andere Mittel wählen, um Sie aufzuhalten. Grundsätzlich aber gilt: Die Gesetzhüter rammen gerne und errichten Straßensperren. Weil Sie deren Funkgespräche mithören, können Sie reagieren: Angekündigte Blockaden lassen sich mittels Abkürzungen umfahren. Highlight von **Hot Pursuit 2** ist die Möglichkeit, die Seite zu wechseln. Im Top-Cop-Modus sind Sie der Polizist, der die Verfolgung von Rasern in 30 Levels aufnehmen muss. Fahrerbar Untersatz ist der Polizeiwagen Ford Crown Victoria. Als besonders spannend

dürfte sich dieses Feature im Multiplayer-Modus erweisen. Dann rasen bis zu acht Spieler um die Wette und liefern sich rasante Verfolgungsjagden.

Grafisch setzt das Rennspiel auf bewährte Stilmittel: Die Umgebung spiegelt sich im auf Hochglanz polierten Blech der Boliden, Reifen qualmen beim Bremsen und Crashes verbeulen die Karosserie. Regen, Hagel und Schneestürme erschweren die Sicht. Die ist bei guten Bedingungen eine Augenweide: Sie fahren an kilometerlangen Stränden, Wasserfällen und idyllischen Flüssen vorbei und durch endlos scheinende Waldgebiete.



ERSTEINDRUCK

Da geht die Post ab! **Hot Pursuit 2** ist ein Garant für den Geschwindigkeitsrausch. Ich bin gespannt, ob das Spiel auch genügend Langzeitmotivation bieten kann. Viele freischaltbare Extras sprechen dafür. **THOMAS WEISS**

Entwickler Black Box
Anbieter Electronic Arts
Termin September 2002

Colin McRae Rally 3



GAS GEBEN Bei diesem Anblick kann man fast fühlen, wie der Ford Focus geschmeidig um die Kurve schlittert.



SAUWETTER Nur in der Cockpit-Sicht kommen Sie in den Genuss von Regentropfen und hübschen Schlieren.

Die Colin-McRae-Rally-Serie ist Referenz im Rennsport-Genre. **Teil 3** sorgt dafür, dass es so bleibt.

Man muss schon zweimal hinschauen, damit man merkt, dass es sich um ein Computerspiel handelt: **Colin McRae Rally 3** wirkt in Bewegung beinahe so echt wie eine Sportübertragung im Fernsehen. Im dritten Teil der legendären Rennsportserie machen Wettereffekte die Illusion perfekt. Regen prasselt auf die Windschutzscheiben und lässt die Umgebung verschwommen erscheinen. Abhängig von Ihrer Geschwindigkeit fließen die Tropfen im Fahrtwind unterschiedlich schnell nach oben. Scheibenwischer hinterlassen Schlieren auf dem Glas. Deutlich wird, dass die Entwickler auf Realismus setzen. Dafür wurden Ex-Rallye-Weltmeister Colin McRae und sein Beifahrer Nicky Grist digitalisiert und hinter Steuer der Wagen gesetzt. Von außen betrachtet sehen Sie, wie McRae mit dem Fuß das Gaspedal durchdrückt oder sein Kopf nach einer Vollbremsung in Richtung Armaturenbrett wandert, während sich Grist am Überrollkäfig festklammert. Kommt es zu Kollisionen, beeindruckt das Schadensmodell: Blech verformt sich, abgerissene Stoßstangen schleifen auf dem Boden und Scheiben zersplittern. Alle sichtbaren Komponenten sind zerstörbar, in schweren Fällen verlieren die Flitzer schon mal Türen oder Räder. Das würde das Rennen vorzeitig beenden. Im Weltmeisterschaftsmodus von **Colin McRae Rally 3** fahren Sie ein Spieljahr lang auf zahlreichen Strecken. Die befinden sich beispielsweise in Spanien, den USA oder England. Straßenbeläge wie Schlamm, Asphalt oder schneebedeckte Streckenabschnitte er-

fordern unterschiedliche Fahrstile. Anhand komplexer Tuning-Optionen bringen Sie Ihren Flitzer in Form. Im Karriere-Modus wird das Geschehen auch abseits der Rennstrecke realistisch eingefangen: Aus der Sicht von Colin McRae überblicken Sie die Service-Area und schauen dem Ford-Team dabei zu, wie es Ihre Boliden in Hochform bringt. Die sind übrigens 16-mal detaillierter ausgefallen als im Vorgänger und werden mit rund 14.000 Polygonen dargestellt. In Bewegung merkt man, wie wichtig diese Zahl ist: Die Rallye-Boliden wirken realistisch wie nie zuvor.



ERSTEINDRUCK

Was vor allem ins Auge sticht, sind die brillanten und innovativen Wettereffekte. Oder kennen Sie ein Rennspiel, in dem der Scheibenwischer hübsche Schlieren auf der nassen Windschutzscheibe erzeugt?

THOMAS WEISS

Entwickler Codemasters
Anbieter Codemasters
Termin Februar 2003

TEAMFACTOR

STRATEGY. STRENGTH. AND STEALTH.



SOLDIERS FIGHT. TEAMS WIN.

PC
CD
ROM

7 FX

www.teamfactorfx.com



3 Teams. 50 Waffen. 1.000 Wege zum Sieg.

Bei diesem ultrarealistischen Military-Shooter ist Teamplay alles. Authentische Spezialeinheiten (z.B. US Ranger, britische SAS, russische Spetsnaz) stehen sich mit kollidierenden Einsatzzielen gegenüber. Ihr Einsatzgebiet: die ganze Welt. Von Flugfeldern in Sibirien bis zum Mekong-Delta in Vietnam. Multiplay total! 60 Spieler im LAN oder 30 im Internet erfahren gleichzeitig was es heißt, zwischen den Fronten auf der Abschlusliste zu stehen.



Singularity
SOFTWARE

Im Vertrieb von:

Codemasters

GENIUS AT PLAY

USK-FREIGABE
18+



Amber
ACTION
172000



Table with 2 columns and 5 rows. The first row has a red header. The second row contains the text 'Page 1 of 1'.



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

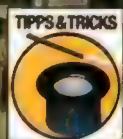
57

Test

Action-Adventure

GTA 3

Liberty City ist ein Dorado für Autodiebe, Raufbolde und Mafia-Schergen - und für Spieler.
Nie war eine Spielestadt lebensechter.



Wenn sich im Abendrot der Himmel über den grauen Industriegebäuden von Liberty City mit kitschigen Farben füllt, dann versprüht die Metropole einen Hauch von Großstadtromantik. Doch der schöne Schein trügt: Gegen den Schauplatz von **GTA 3** wirkt die New Yorker Bronx harmlos wie ein Kinderspielplatz. In Liberty City ist das Gesetz da, um gebrochen zu werden. Auf den Straßen tummeln sich mehr Gangster als in allen Filmen, die Martin Scorsese (**Good Fellas**, **Casino**) je gedreht hat. Sie sind einer davon. Ihre Aufgaben: schlagen, schießen, in die Luft sprengen und Autos zu Schrott fahren.

Das Spiel beginnt mit einer Introsequenz im Wackelkamerateil. In wilden Schnitten wird gezeigt, wie Ihre Freundin Sie nach einem geglückten Banküberfall empfängt: mit gezückter Kanone. In der nächsten Szene liegen Sie im Dreck, in der übernächsten sitzen Sie gefesselt in einem Polizeibus und in der letzten sind Sie wieder auf freiem Fuß. Mafiakollegen sei Dank. Das ist der Augenblick, in dem Sie die Kontrolle

über die Spielfigur erlangen. Die Steuerung ist sofort selbst erklärend: mit den Tasten laufen, mit der Maus die Sicht justieren. Also schnappen Sie sich das Fluchtauto, drücken das Gaspedal durch und hoffen, dass Sie nicht aufgrund der nachfolgenden Reizüberflutung gegen die nächste Straßenlaterne donnern. Denn die Detailfülle wirkt erschlagend: Brummende Autos schlängeln sich durch dichten Straßenverkehr, die blinkenden Ampeln geben den Rhythmus an. Manager stolzieren, Omas schlurfen über Gehwege. Penner lungern am Straßenrand herum. Leicht bekleidete Damen verdrehen Autofahrern den Kopf. Polizeisirenen heulen; von überallher dringt nervöses Hupen und vermischt sich mit den Flüchen der Passanten. Leuchtreklamen blitzen in Neonfarben. Es herrscht eine Tag und Nacht andauernde Hyperaktivität. Und Sie dürfen überall hinfahren.

Irgendwo im Rotlichtbezirk gammelt eine heruntergekommene 1-Zimmer-Wohnung vor sich hin: Ihr Zuhause. Darin wird der Spielstand gespeichert, was einem Nickerchen

gleichkommt und die Zeit im Spiel um sechs Stunden vorstellt. Daneben steht eine Garage, in der ein Fahrzeug Platz findet. Das ist der Startpunkt. Genau jetzt ist die Zeit gekommen, die erste von über 70 Missionen anzunehmen. Dazu brauchen Sie einen Auftraggeber. Der heißt Luigi und ist in der Karte am unteren Bildschirmrand eingezeichnet. Dort angekommen, schieben sich zwei dicken Balken ins Bild. Ein Anzeichen dafür, dass eine Zwischensequenz folgt. Jene sind kurz, aber knackig ausgefallen: In weni-

ty abgesperrt ist, haben Sie leichtes Spiel: Wie wäre es mit einem Jeep? Oder einem dunklen Sportflitzer? Doch lieber ein Cabriolet? Was auch immer Sie wählen: Anschließend brettern Sie durch Chinatown, vorbei an Imbissbuden, Fischrestaurants und düster dreinblickenden Schlägertrupps, hinein ins graue Viertel von Portland View, wo auch das Hospital steht. Die junge Lady, den Rock kurz, das Dekolleté tief, wartet bereits. Den Rückweg nehmen Sie am besten so, als säße Ihr Fahrlehrer neben Ihnen. Ein

In Liberty City herrscht eine Tag und Nacht andauernde Hyperaktivität. GTA 3 fängt das pulsierende Großstadttreiben perfekt ein.

gen Worten und mit italienischer Leidenschaft tragen die Mafiosi ihre Anliegen in englischer Sprachausgabe vor. Deutsche Untertitel helfen beim Verstehen des Slangs. Luigi plappert von einem Mädchen, das am Krankenhaus auf eine Mitfahrgelegenheit wartet. Sie schnappen sich daraufhin einen x-beliebigen Wagen. Weil kein einziges Fahrzeug in Liberty Ci-

Unfall und die Mission ist verloren. Dann hilft nur der Neustart, denn gespeichert wird ausschließlich in Ihrem Unterschlupf. Waren Sie erfolgreich, kriegen Sie erste Dollars aufs Konto gutgeschrieben. Davon erwerben Sie im hiesigen Waffenladen Ammu-Nation diverse Hilfsmittel, die beim Gegner überzeugender wirken als ein nettes Wort. Zur Auswahl steht



ETWAS IM BUSCH

Wenn die Herren in der blauen Uniform wüssten, dass wir gerade die Uzi schussbereit machen...



EIN LICHTLEIN BRENNT

Ein Auto hat Feuer gefangen. Jetzt nichts wie weg, hier, bevor die Kiste explodiert.

Portland im Detail



Shoreside Vale

Staunton Island



Luigi Club

Mit Luigi, dem Sex-Club-Besitzer, machen Sie zu Beginn des Spieles Bekanntschaft. Er hat erste Aufträge für Sie. Später versinkt die Figur in Bedeutungslosigkeit.



Unterschlupf

Ihre Wohnung im Rotlichtbezirk. Gespeichert wird, wenn Sie den Raum betreten. In der Garage daneben bringen Sie ein „erworbenes“ Fahrzeug unter.



Brücke

Im Vorspann wird diese Brücke in die Luft gesprengt. Haben Sie genügend Hauptmissionen erledigt, wird sie repariert: Der Weg nach Staunton Island ist frei.



Ammu-Nation

Im örtlichen Waffenladen decken Sie sich mit Schießprügeln ein. Je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto mehr Waffen stehen zum Verkauf bereit.



U-Bahn-Station

Wenn Sie später Zugang zu Staunton Island und Shoreside Vale haben, können Sie mit der U-Bahn bequem zwischen den Stadtteilen pendeln.



Fischfabrik

Die Triaden-Fischfabrik ist Schauplatz hitziger Gefechte: In einer Mission müssen Sie als Fischlieferant getarnt das Gebäude mit einer Autobombe sprengen.



Polizeiwache

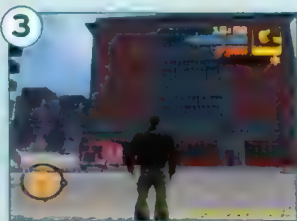
Früher oder später passiert es: Die Polizei nimmt Sie fest. Vor der Wache werden Sie abgesetzt. Benutzen Sie doch gleich einen Polizeiwagen zur Heimfahrt!

il: Das sind die wichtigsten Stationen



Pay'n'Spray Lackerei

Wenn Ihnen die Polizei an den Fersen klebt, empfiehlt es sich, das Aussehen Ihres derzeitigen Flitzers zu verändern. Die Folge: Sie verlieren einen Wanted-Stern.



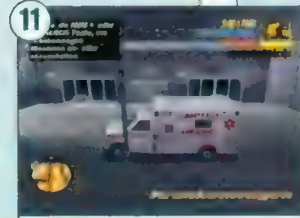
Feuerwache

Wenn Sie Lust auf Zusatzmissionen haben, dürfen Sie das Feuerwehrauto kapern. Eignet sich auch gut für Rammattacken gegen andere Fahrzeuge.



Schrottpresse

Im Kofferraum liegt eine Leiche? Auf den Sitzpolstern Ihres Wagens klebt Blut? Die Schrottpresse macht mit dem Beweisstück kurzen Prozess.



Hospital

Wenn Ihre Lebensenergie auf null sinkt, landen Sie im Krankenhaus. Das Hospital ist außerdem der perfekte Ort, um einen Krankenwagen zu klauen.



Bahnhof

Die Bahn kutschiert Sie in Portland herum. Nebeneffekt: Wer sich im Zug aufhält, ist vor der Polizei sicher. So lässt sich der Wanted-Level senken.



Salvatore Leones Villa

Die Villa von Salvatore Leone steht etwas abseits. Der Don ist der Drahtzieher der Mafia. Von ihm erhalten Sie die ersten Hauptmissionen.



8-Balls Autowerkstatt

„Autozubehör und Upgrades“ wirbt das Schild vor 8-Balls Werkstatt unschuldig. Wer seinen Schlitten in die Garage fährt, der erhält eine Autobombe.

Handliches, darunter Pistolen, Uzis und Granaten. Schnellfeuer- und Scharfschützengewehre, Schrotflinten, Flammenwerfer oder Raketenwerfer sind aufgrund erhöhter Durchschlagskraft entsprechend teurer und erst im späteren Spielverlauf verfügbar. Beim Schießen kommt die übliche Third-Person-Ansicht zum Einsatz: Sie schauen Ihrer Spielfigur über die Schulter, laufen seitwärts und visieren mit der Maus Gegner an. Beim Autofahren schalten Sie auf Knopfdruck in die Ego-Perspektive oder überblicken das Geschehen wie in GTA 2 von oben.

So ruhig wie im ersten Auftrag geht es selten zu. Alles, was später kommt, wird Ihnen Schweißperlen auf die Stirn treiben und höchste Konzentration abverlangen. Eine scheinbar harmlose Bitte, eine Reihe von Schmuddeleffekten von der Straße aufzuklauben, entpuppt

Die Missionen werden Ihnen **Schweißperlen auf die Stirn treiben**. Weil sie spannend sind (gut), und weil Sie nicht speichern dürfen (schlecht).

sich als Härtestest. Sie haben nur 20 Sekunden Zeit, die Strecke abzufahren, pro eingesammeltem Magazin erhöht sich das Limit um eine Sekunde. Die ersten Hefte bilden eine Gerade, irgendwann führt die Spur zu Haarnadelkurven und über viel befahrene Kreuzungen und Abhänge. Ihr Wagen, ein klobiger Kleinbus, droht beim Ausscheren umzukippen. Jeder Hüpf, jedes ungewollte Ausbrechen wird Ihren Herzschlag beschleunigen. Der kleinste Fehler würde bedeuten, dass Sie versagen. GTA 3 ist ein Spiel, das einen dazu verleitet, nach erfolgreich absolvierten Aufgaben enthusiastisch „Ja!“ zu brüllen – und dann zu hoffen, dass niemand den peinlichen Gefühlsausbruch mitbekommen hat. Wenn Sie sich an einer Mission fortwährend die Zähne ausbeißen, empfiehlt sich das Ausweichen

Was immer Sie wollen

In GTA 3 herrscht Bewegungsfreiheit. Wie Sie Ihre Brötchen verdienen, bleibt Ihnen überlassen: Nebenmissionen müssen nicht erledigt werden, sind aber lukrativ.



Bürgerwehr

Wer sich ein Polizeiauto stibitzt, darf Polizist spielen und auf Verbrecherjagd gehen. Grüne Punkte auf dem Radar zeigen an, wo sich die Gauner befinden. Sie müssen innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits den Verbrecher ausschalten.



Belohnung

Wer zehn Gangster hinter Gitter bringt, kriegt ein Bestechungssymbol im Unterschlupf (da, wo Sie Ihren Spielstand speichern) gutgeschrieben. Maximal lassen sich sechs Bestechungssymbole erzeugen.



Taxifahrer

Passanten winken Ihnen zu und wollen transportiert werden. Und zwar schnell. Das Zeitlimit ist so knapp, dass Sie rasen müssen. Die Schwierigkeit liegt darin, den Wagen trotz der hohen Geschwindigkeit nicht zu Schrott zu fahren.

Belohnung

Bares. Und außerdem: Haben Sie Ihren Kunden besonders rasch zum Ziel gebracht, winken Boni. Bei 100 transportierten Fahrgästen gibt's ein Schmankerl obendrauf: ein rot-schwarz lackiertes Taxi der Marke Borgnine.



Feuerwehrmann

Wer ein Feuerwehrauto gekapert hat, darf Feuerwehrmann spielen. So lauten die Regeln. Meistens sind es Autos, die brennen: Sie müssen den Ort des Geschehens rechtzeitig erreichen und das Feuer mit dem Wasserstrahl löschen.

Belohnung

Für jedes gelöschte Feuer wird Geld auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Die Belohnung multipliziert sich mit der Anzahl der gelöschten Brände. Nach 60 Einsätzen steht der Flammenwerfer in Ihrem Unterschlupf kostenlos bereit.



Sanitäter

Erinnert ein bisschen an die Arbeit mit dem Taxi: Sie müssen Kranke zum Hospital transportieren. Aber: Wer zu schnell ist und regelmäßig Straßenlaternen umfährt, trägt nicht zur Genesung des Patienten bei.

Belohnung

Vieles! Wer fortwährend Kranke rettet, darf im Spiel dauerhaft sprinten, ohne je schlapp zu werden. 35 transportierte Patienten bewirken, dass in Ihrem Unterschlupf ein Gesundheitsextra steht. Bei 70 Personen gibt's die Bullet-Time-Pille.

Schwarzhandel

Im Hafengebiet von Liberty City lassen sich bestimmte Fahrzeuge verkaufen, darunter Kranken-, Polizei- und Feuerwehrwagen. Ein Kran mit einem befestigten Magneten übernimmt den Transport der Autos.

Belohnung

Jeder verkaufte Wagen bringt 1.500 Dollar. Wer alle Fahrzeuge – das sind insgesamt sieben Stück, darunter Raritäten – an den Mann bringt, kriegt 200.000 Dollar gutgeschrieben. Abgelieferte Wagen stehen Ihnen anschließend immer zur Verfügung.

ARGUMENTE Die Benutzung des Flammenwerfers ist eine Möglichkeit, zu sagen: „Geht bitte, das ist mein Territorium.“



auf alternative Aufträge. Während Luigi will, dass Sie einen Schuldner verknoppen, verlangt Joey Leone die Beseitigung eines Nudelkochs in Chinatown. Der rote Faden kommt in Form der Hauptmissionen, anhand derer Sie die zwei restlichen Stadtteile von Liberty City freischalten: Staunton Island und Shoreside Vale werden zugänglich, wenn Sie dem Plot folgen. In Portland hat Mafiaboss Salvatore alle Fäden in der Hand. Der Herr residiert in einer Villa mit Blick aufs Meer und wenn Sie im Spiel weiterkommen wollen, erfüllen Sie besser seine Wünsche. Die haben es in sich. Ein Auftrag umfasst die Sprengung eines Tankers. Sie positionieren sich auf dem Dach eines Lagergebäudes und knipsen mit dem Präzisionsgewehr alle Wachmänner auf dem Deck aus, während Gauner kumpeln 8-Ball durchs Kreuzfeuer hetzt und den Sprengsatz anbringt. Die Mission, die im PlayStation-2-Original aufgrund der lahmen Gamepad-Steuerung unmenschlich schwer ausfällt, hat jetzt humane Züge angenommen: Das Fadenkreuz bewegen Sie bequem per Maus. Ansonsten helfen Pillen, die



vereinzelt in der Landschaft herumliegen. Wer die Tabletten aufammelt, schaltet in eine Art Bullet-Time-Modus, in dem für begrenzte Zeit alle Bewegungen in Zeitlupe ablaufen.

Wie Sie eine Mission lösen, entscheidet allein Ihre Kreativität. Irgendwann wird verlangt, dass Sie drei Kleintrans-

porter zerstören. Die kurven ziellos in den Straßen von Liberty City umher. Granaten würden ihren Zweck erfüllen. Aber genauso ist es möglich, die Zielfahrzeuge so lange zu rammen, bis sie umkippen und Feuer fangen. Oder Sie schubsen die Wagen im richtigen Augenblick von einer Klippe. Für

solche Vorhaben eignen sich Schwergewichte wie Busse oder Trucks. Deren Beschleunigungsvermögen gleicht zwar in etwa dem einer Schildkröte, dafür rummt es beim Aufprall gewaltig. Da kommen die Schadensmodelle der Boliden zur Geltung: Angeschlagene Motorhauben baumeln im

Fahrrhythmus, offene Türen schwingen mit, Blech löst sich von den Autos und landet Funken sprühend auf der Straße. Irgendwann rauchen die Karren, bis sie schließlich in die Luft fliegen. Passanten kommentieren solche Explosionen mit einem panischen Schrei. Sie haben sich hoffentlich rechtzei-

EIN HERZLICHES WILLKOMMEN Diese Typen benutzen ihren Baseballschläger sicher nicht, um Autos zu reparieren. Nichts wie weg hier!

Playstation 2 vs. PC - die Unterschiede

Die Auflösung

Zwar hat sich die Texturauflösung gegenüber der PS2-Fassung nicht erhöht. Aber dafür sind Auflösungen von über 1.600x1.200x32 Pixeln möglich, abhängig von Ihrer Grafikkarte. Weichere Kanten sind die Folge.

Die Sichtweite

Objekte in der Ferne, etwa Hochhäuser, wirken im PS2-Original verschwommen. Auf dem PC sind solche Gebilde gestochen scharf – vorausgesetzt, Sie haben den Regler „Sichtweite“ im Optionsmenü bis zum Anschlag aufgedreht.

Wiederholungsfunktion

Die unregelmäßig in Liberty City verteilten Rampen eignen sich für halsbrecherische Stunts. Anhand der Replay-Funktion (drücken Sie einfach F1 im Spiel) dürfen Sie besonders spektakuläre aus allen Winkeln betrachten.

Die Steuerung

In der PS2-Version ist das Benutzen der Waffen aufgrund unhandlicher Gamepad-Steuerung sehr schwer. Die PC-Umsetzung setzt auf

eine komfortable Steuerung mit Maus und Tastatur: Per Fadenkreuz visieren Sie kinderleicht Ziele an.

Skins

Das Aussehen der Spielfigur dürfen Sie in der PC-Version beliebig verändern: Der Hauptcharakter ist völlig editierbar. Geben Sie ihm doch einen Schnauzer – oder einen Vollbart. Oder scannen Sie gleich Ihr eigenes Foto ein.

Ladezeiten

Im PS2-Original sitzen Sie beim Spielstart Däumchen drehend vor dem Fernseher: Die Ladezeiten betragen schon mal eine Minute. Kontrastprogramm auf dem PC: Innerhalb weniger Sekunden sind die Levels geladen.

Die Musik

Das Radioprogramm aus Rap, 80er und Opernmusik hat sich gegenüber dem PS2-Original nicht verändert. Dafür dürfen Sie auf dem PC einen eigenen Radiosender kreieren, indem Sie beliebig viele MP3-Files ins Spiel integrieren.



SKIN-EDITOR Dieses Bild zeigt Ihre Spielfigur. Sie dürfen es beliebig editieren.



AUTOHÜPFEN Ein Fußgänger springt über unseren Wagen – unfreiwillig.

tig vom Vehikel entfernt. Wer eine Taste gedrückt hält, veranlasst die Spielfigur zum kurzzeitigen Sprint. Je öfter Sie rennen, desto seltener geht Ihnen später die Puste aus. Wer zu nah am Feuerwerk weilt, landet wie in Actionfilmen auf der Nase. Sinkt die Lebensenergie dabei auf null, finden Sie sich im örtlichen Hospital wieder – um ein paar Scheinchen für die Behandlungsgebühren ärmer.

Ähnliches erfährt, wer sich mit der Polizei anlegt. Ihren Wanted-Grad entnehmen Sie den sechs Sternen am oberen Bildschirmrand. Ein Stern bedeutet, die Polizei wird Sie ver-

haften – aber vorher erst mal den Kaffee zu Ende trinken. Bei zwei Sternen schaut die Sache anders aus: Die Gesetzeshüter schalten ihr Blaulicht ein, lassen ihre Sirenen heulen und starten Verfolgungsjagden. Drei Sterne führen zu Straßensperren, bei vier machen Sie Bekanntschaft mit dem FBI. Alles, was darüber liegt, ist pures Chaos: Helikopter tauchen auf, verursachen ohrenbetäubenden Lärm und entmutigen allein durch ihren Anblick. Den Höhepunkt der Staatsmacht bilden Militärpanzer, die sich zwar langsam, aber in unerschütterlicher Beharrlichkeit an Ihre Fersen heften

MEINUNG PETRA MAUERÖDEN



Der Ritt auf der Rasierklinge: Dieses Spiel ist Adrenalin pur!

Was bin ich froh, dass mir auf dem PC dieses Konsolen-Gamepad-Gefummel erspart bleibt. Stattdessen: mit Tastatur laufen, mit Maus zielen – sehr schön. Was einem nicht erspart bleibt: der knackige Schwierigkeitsgrad, weil während der laufenden Mission nicht gespeichert werden darf – man weiß nie, ob man GTA 3 nach dem zehnten misslungenen Anlauf zur Strafe einfach deinstallieren soll oder ob man nicht doch noch mal ... Tja, und dann versucht man's halt wieder. Auch wenn dieses Alles-nochmal-von-vorn-nach-verbockten-Einsätzen (Auftrag abholen, Auto stehlen etc.) unglaublich nervt. Das geht besser. Immerhin wird der Ritt auf der Rasierklinge mit einer Extraportion Adrenalin belohnt: Wenn man sich mit 20, 30 Lebenspunkten durch das Triaden-verseuchte Chinatown schleppt, steht man kurz vor dem Herzkasper. Abgesehen vom Speichersystem habe ich nichts zu rügen: Starke Missionen, schicke Zwischensequenzen, lässige Musik – Liberty City muss man erlebt haben.

Brandheiße Eiscreme

Am Ende der Missionen in GTA 3 gibt es meist einige Pixelgauer weniger. So sieht ein typischer Auftrag aus.

Wenn der Boden blau leuchtet, dann bedeutet das: Hier hat jemand Arbeit für Sie. In dieser Szene klingelt ein Telefon im Park. Erinnern Sie sich? In den Vorgängern von GTA 3 haben Sie genau so immer Ihre Aufträge bekommen.

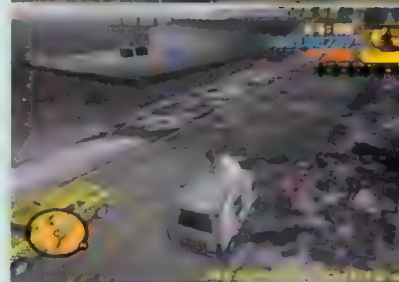
In einer Zwischensequenz erklärt der Auftraggeber (hier: El Burro) in knappen Worten, worum es geht. Sie sollen eine Bombe in einem Eiswagen anbringen und selbigen im Gebiet der Forelli-Gang hochgehen lassen.

Die erste Aufgabe besteht darin, den Aktenkoffer abzuholen, in dem sich der Sprengstoff befindet. Auf einem abgelegenen Parkplatz, der auf Ihrem Radar eingezeichnet ist, werden Sie schließlich fündig.

Den Eiswagen bringen Sie zum Stehen, indem Sie ihn mit Ihrem Wagen bedrängen. Den Fahrer zerrren Sie per Knopfdruck anschließend einfach heraus. Herzlichen Glückwunsch zum neuen Auto!


Wieder ist es ein Punkt auf dem Radar, der enthüllt, wo sich die Forelli-Gang aufhält. Das Ziel entpuppt sich als kleines Lagerhaus. Die blaue Kennzeichnung markiert die Stelle, an der Sie den Eiswagen abstellen müssen.

Ist der Wagen geparkt, aktivieren Sie per Knopfdruck den Eis-Jingle, der die Forelli-Brüder anlockt. Sie verstecken sich etwas im Abseits und betätigen den Fernzünder, während die Opfer den Kofferraum öffnen. Auftrag erledigt.





Tiscali DSL



Im Leben kann man sich nicht alles aussuchen.

Aber bei **Tiscali DSL**, denn wir bieten Ihnen gleich mehrere DSL-Tarife zur Auswahl. Entscheiden Sie selbst, welcher am besten zu Ihnen passt.

Zum Beispiel Tiscali DSL 500 für nur 4,99 €/Monat*.

Mit **Tiscali DSL** geht im Internet alles viel schneller: der Seitenaufbau, Downloads von Software und MP3s, Videos ansehen oder Online-Games spielen. Um das Vergnügen perfekt zu machen, können Sie mit **Tiscali DSL** ohne Zeitlimit online bleiben. Egal wie Sie die Vorteile des Highspeed-Internets nutzen, Tiscali hat auch für Sie den passenden Tarif.

TISCALI
DSL 500

Für nur 4,99 €/Monat* blitzschnell
im Internet. Mehr erfahren Sie unter
0180/508 01 51 (12 Cent/Min.; tägl. 9-22 Uhr)

*500 MB Übertragungsvolumen ohne zeitliche Limitierung, ab dem 501. MB nur 2,55 Cent/MB. Basierend auf dem T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG, durch den zusätzliche Kosten entstehen. Dieser ist nicht überall verfügbar.

GLEICH ANMELDEN UND BIS ZU 100 € SPAREN

Wenn Sie sich bis zum **30. Juni 2002** für einen
Tiscali DSL-Tarif entscheiden, sparen Sie bis zu
100 €. Mehr erfahren Sie unter www.tiscali.de/dsl

 **TISCALI**

Your European Internet Company



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 11 Waffen
- 60 Autos
- Drei Stadtteile
- 70 Missionen
- Drei Stunden langer Radio-Soundtrack
- Acht Mafiabosse als Auftraggeber

Im Wettbewerb

	Driver	GTA 2	GTA 3
GRAFIK	60	64	86
Detailreichtum Spielwelt	58	51	93
Detailreichtum Objekte	51	49	93
Vielfalt der Spielwelt	56	79	90
Animation der Objekte	34	70	79
Effekte	62	64	72
SOUND	81	85	90
Musik	76	90	91
Soundeffekte	79	78	88
Stimmen/Kommentar	78	84	91
STEUERUNG	75	65	92
Bedienungskomfort/Navigation	67	61	89
Präzision der Steuerung	80	68	70
Übersichtlichkeit/Perspektive	76	62	89
ATMOSPHÄRE	70	74	91
Spannung/Überraschungen	65	74	89
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	73	92
Story/Dialoge/Kommentare	60	71	90
Inszenierung	67	69	89
SPIELEDISIGN	80	82	89
Komplexität/Spieltiefe	76	81	87
Einsteigerfreundlichkeit	20	58	77
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	27	67	69
Verhalten der Computerfiguren	79	71	72
Innovation	81	40	89
MEHRSPIELERMODUS	-	-	-
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-

Pro & Contra

- Extrem viele Details
- Zahlreiche Wetter-Effekte
- Sehr detaillierte Schadensmodelle
- Etwas triste Texturen
- Leichtes, speicherbedingtes Ruckeln
- Thematisch hervorragende Radiomusik
- Leidenschaftliche Sprachausgabe
- Eigene MP3-Songs im Spiel verwendbar
- Komfortable Maus-und-Tastatur-Kombination
- Völlig frei konfigurierbar
- Übersensibler Fahrzeugsteuerung
- Perfekt ausgearbeitete Stadt, vielen Details
- Spannende Hauptstory und motivierende Nebenmissionen
- Völlige Handlungsfreiheit
- Filmreifes Mafia-Ambiente
- Sehr großer Umfang
- Viele, abwechslungsreiche Missionen
- Beschränkte Speicherfunktion
- Einige Missionen sind höllisch schwer

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Driver, Mafia, Loose Cannon
Entwickler:	Rockstar Games
Vom gleichen Entwickler:	GTA, GTA 2, Oni, The Italian Job
Publisher:	Take 2 Interactive
Adresse des Publishers:	Agnestraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089 - 27 8 22 - 0
Offizielle Website:	http://www.gta3.de
Website des Publishers:	http://www.take2.de
Website des Entwicklers:	http://www.rockstargames.com
Beste Fansite:	http://www.gta3.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190 - 87326836 (1,90,- Euro/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch, Poster mit Übersichtskarte
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

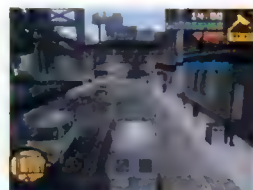
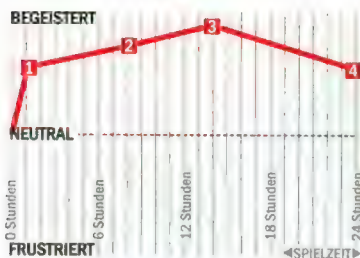
TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PCG 11/99	PCG 12/99	PCG 07/02
70	67	89
(abgewertet)		

WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Die Lebendigkeit der riesigen Stadt ist zuerst überwältigend. Darunter leidet die Orientierung, man fragt sich: Was muss ich tun? Wo finde ich Auftraggeber?



2 Wahnsinn, wie viele Möglichkeiten es gibt: Polizei spielen, Taxifahrer sein, Sanitäter werden. Man vergisst fast, die Hauptmissionen in Angriff zu nehmen.



3 Je mehr Bereiche der Stadt nach erfolgreich erledigten Missionen freigespielt werden, desto mehr Genialität offenbart das Spiel: Es gibt immer Neues zu entdecken.



4 Manche Missionen sind höllisch schwer und sorgen aufgrund beschränkter Speicherfunktion für Frust. Das Ende will man trotzdem sehen.

Leistungs-Check

Lassen Sie die Finger von Kantenglättung im Detonator-Treiber, wenn Sie eine GeForce3 Ti-200 oder eine ähnliche Grafikkarte besitzen: Sobald Sie Anti-Aliasing aktivieren, ruckelt das Spiel in einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten und 32-Bit Farbtiefe. Auf GeForce-MX-Karten empfiehlt sich eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten, der Distanzregler sollte bei 50 % stehen. Damit verdoppelt sich die Framerate gegenüber 1.024x768 Pixeln.



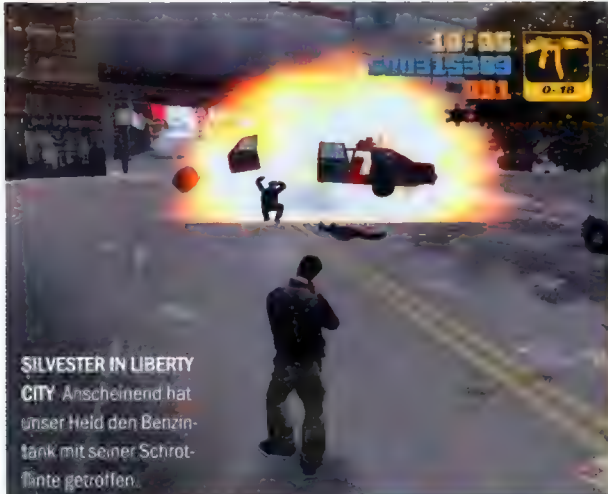
MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS?

- Technisch unmöglich
- Unzumutbar
- Akzeptabel
- Optimal

	PIII 500/128	Duron 800/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 800/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 800/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		



SILVESTER IN LIBERTY CITY Anscheinend hat unser Held den Benzin-tank mit seiner Schrot-flinte getroffen.



AUS DER LUFT naht ein Helikopter, setzt er sich. Sie Geschwindigkeit, Sie wissen und Sie sind im Fluch.

ÜBERRASCHUNG! Diese Dame versteht keinen Spaß: Als wir ihren Kleinbus klauen wollen, schwingt sie Einkaufstaschen und Fäuste.



ten. Wer sich das Wirrwarr aus plärrenden Polizisten, ratternden Hubschraubern und Maschinengewehrfeuer clever zunutze macht, darf den Panzer sogar kapern und es den Widersachern heimzahlen. Ansonsten gibt es zwei Möglichkeiten, die Verfolger wieder loszuwerden: Entweder lassen Sie sich verhaften – dann ist die aktuelle Mission verloren. Oder Sie lösen Bestechungssterne ein, die kreuz und quer in Liberty City versteckt sind.

Liberty City, die Stadt der tausend Möglichkeiten. Und das dramaturgische Rückgrat in *GTA 3*. Das Treiben einer pulsierenden Metropole ist nie überzeugender simuliert worden. Viele, viele kleine Details bilden ein einzigartiges Ganzes: Wer mit einem Auto über die Straßen flitzt, lässt weggeworfene Zeitungen hinter sich herflattern. Ein genauerer Blick würde sogar die Schlagzeile auf selbigen offenbaren: „Zombie-Elvis aufgetaucht!“, heißt

es in Boulevard-Manier. Andere Anspielungen finden sich an allen Ecken und Enden. Die U-Bahn-Station, die Sie später schnell zwischen drei Stadtteilen transportieren wird, ist mit Plakaten ausgeschmückt. „BadFellas“ steht auf einem. Kenner wissen sofort, dass die Entwickler das Mafia-Epos *GoodFellas* auf die Schippe nehmen. Und das ist *GTA 3* auch: ein Mafia-Epos, aber mit einem Augenzwinkern inszeniert.

THOMAS WEISS

MEINUNG THOMAS WEISS



GTA 3 hat zwei Dinge, die im Action-Genre rar sind: Einzigartigkeit und Umfang.

GTA 3 ist eine Wundertüte: Man weiß nie, was einen erwartet. Als ich den zur Routine gewordenen Autoklau zum hundertsten Mal vollzog und den Fahrer eines Wagens grob vom Steuer wegzerterte, war die Überraschung groß: Die Person entpuppte sich als energische Oma, die Karatekicks und fiese Schläge mit der Einkaufstasche beherrschte. Unglaublich, was in *GTA 3* alles drinsteckt. Da sind unzählige Autos, die sich allesamt unterschiedlich fahren, und über 70 abwechslungsreiche Missionen in einer Stadt, wie sie lebendiger nie simuliert wurde. Damit verfügt der Titel über zwei Dinge, die im Action-Genre heutzutage rar sind: Einzigartigkeit und Umfang. Die 90er-Hürde schafft *GTA 3* trotzdem nicht. Erstens ist mir die beschränkte Speicherfunktion zu umständlich, zweitens die Fahrzeugsteuerung in den ersten Spielstunden zu schwierig, weil übersensibel.

TESTURTEIL GTA 3

ENTWICKLER Rockstar Games	ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	SPRACHE Dt. Untertitel
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	ED: 100% W: 100% A: 100%
PROZESSOR	700 1000 2000
Arbeitsspeicher:	256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	High-End Low-End

PRO & CONTRA

- Realistisch simulierte Großstadt
- Sehr großer Umfang
- Passende Musikutermalung
- Einzigartiger Genre-Mix
- Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELEDISIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie *DRIVER* oder *GRAND THEFT AUTO 2* mochten.

89

INVADER

Game Pad



Acht Tasten Gamepad

Rutschfestes Touch Coating

Vier Funktionstasten

Vier Trigger-Tasten

Analoger Ministick

Turbo-Tastenfunktion

USB
UNIVERSAL SERIAL BUS



TOUCH COATING

Speed Link Silver Edition 2002



HORNET



BULLFROG



INTRUDER



WASP

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)
www.speed-link.com

RÜDIGER STEIDLE | RS@PCGAMES.DE |

PETRA MAUERÖDER | PM@PCGAMES.DE |

DREI FRAGEN AN
DEN HERSTELLER

MICHAEL WETZEL ist Pressesprecher bei Infogrames Deutschland.

PC Games: Warum wurden die Wünsche und Ideen der Community so gut wie nicht berücksichtigt?

Wetzel: „New World Computing sammelt bei jedem neuen Projekt alle Anregungen und Verbesserungsvorschläge aus der Community. Diese werden schon bei den ersten Design-Entwürfen mit berücksichtigt. Letztendlich ist es jedoch unmöglich, alle Ideen zu implementieren.“

PC Games: Wie sieht es mit einer Fortsetzung/einem Add-on aus? Vor allem angesichts der gefeuerten Belegschaft bei New World Computing...

Wetzel: „Es gibt einige Planungen diesbezüglich, eine endgültige Entscheidung ist jedoch noch nicht gefallen.“

PC Games: Sind rundenbasierte Spiele überhaupt noch zeitgemäß? Wann kommt Heroes of Might & Magic in Echtzeit?

Wetzel: „Rundenbasierte Spiele sind nach wie vor gefragt. Dies bestätigt nicht zuletzt der Erfolg von Titeln wie zum Beispiel Civilization 3. Eine Echtzeit-Variante von Heroes of Might & Magic wird es nach meinem Kenntnisstand nicht geben.“

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

1. Enormer Suchtfaktor
2. Helden greifen in Kämpfe ein
3. Hohe Langzeitmotivation
4. Große Vielfalt an Monstern
5. Ausbau der Städte

1. Wenig Fortschritte gegenüber Heroes 3
2. Zu knappes Handbuch
3. Veraltete 2D-Grafik
4. Story wird anhand von öden Texten erzählt
5. Fehlender Mehrspielermodus

Heroes of
Might & Magic 4

Man kann nicht behaupten, dass sich gegenüber Teil 3 nichts geändert hat – im Vorgänger gab's ein ausführliches, gedrucktes Handbuch, bei der vierten Folge fehlt es. Das ist umso ärgerlicher und unverständlicher, da der US-Fassung von Heroes 4 eine umfangreiche und vollständige Anleitung beiliegt. Auch wenn sich das Helden-Aufpöppeln, Schätze-Suchen, Städte-Ausbauen und Finstere-Kreaturen-Bekämpfen nach wie vor großer Beliebtheit erfreut – die Zukunft der Heroes-Serie steht auf tönernen Füßen: Bei New World Computing wurde das Entwicklerteam nach Fertigstellung entlassen. So bleiben die meistgeäußerten Herzenswünsche – etwa eine bessere Grafik und die Rückkehr der übersichtlichen Hexfelder – voraussichtlich unerfüllt. Doch schon jetzt tun sich spannende Alternativen auf: Die Disciples-Serie und das demnächst erscheinende Age of Wonders 2 könnten die entstandene Lücke füllen.

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARTIN HURM (22),
Student, Weildorf

„Als Heroes-Spieler der ersten Stunde habe ich verzweifelt auf den Release gewartet. Aber als ich das Spiel begonnen hatte, war ich zuerst schwer enttäuscht. Ruckeln-de Mauszeiger, alles wurde umgestellt, die Helden sterben schnell. Erst mit einer längeren Einspielfase kam das gewohnte Suchtpotenzial wieder hoch.“

ANDREAS BURK (23),
Fachinformatiker, Galdenbach

„Erster Schock bei der Lieferung: Das soll ein Handbuch (ca. 15 Seiten) sein? Wo ist meine Referenzkarte der Kreaturen und das dicke Handbuch von HOMM 3, in dem die ganzen Zauber, Fertigkeiten so schön erklärt wurden? Natürlich als PDF (130 Seiten) auf der CD – als ob das Ausdrucken nichts kosten würde.“

STEPHAN KRÄMER (20),
Student, Halle/Saale

„Eigentlich ist Heroes 4 ein verbessertes Heroes 3. Allerdings wird die Kampagne zu sehr künstlich im Schwierigkeitsgrad hoch gehalten (Stichwort: Einweg-Teleporter). Dies ist einfach nur unfair und soll die Schwächen der KI vertuschen, die wie im Vorgänger nicht besonders gut ist, was besonders auf den Einzelspielerkarten auffällt.“

TORSTEN THIELE (35),
Student, Furtwangen

„Dass die Helden im Kampf mit zupacken und man eine Armee nur aus Helden zusammenstellen kann, ist das wohl innovativste Feature im Spiel. Leider wurden die taktischen Möglichkeiten im Kampf etwas beschnitten, da man sich nicht mehr anzeigen lassen kann, wohin und wie weit eine Figur gehen kann.“

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managementspiele

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

1	- 24%	Die Gilde Wirtschaftssimulation Jowood
2	▲ 14%	Empire Earth Echtzeit-Strategie Vivendi-Universal
3	▼ 13%	Civilization 3 Runden-Strategie Infogrames
4	▲ 10%	Age of Empires 2 Echtzeit-Strategie Microsoft
5	▼ 10%	Starcraft Echtzeit-Strategie Vivendi-Universal
6	NEU 8%	Heroes of Might & Magic 4 Runden-Strategie Infogrames
7	▲ 8%	Die Siedler 4 Aufbau-Strategie Ubi Soft
8	▲ 6%	Anno 1602 Aufbau-Strategie Infogrames
9	▼ 5%	Black & White Aufbau-Strategie Electronic Arts
10	▼ 4%	Fußballmanager 2002 Wirtschaftssimulation Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Legende:

1 Hafenanlage

Die Hafenanlage ist der Dreh- und Angelpunkt jeder Stadt. Hier kaufen und verkaufen Sie Handelsüter, heuern Matrosen an und bestücken Ihr Schiff mit Kanonen und Munition.

2 Werft

Die Dockarbeiter reparieren beschädigte Schiffe, nehmen gebrauchte in Zahlung, verkaufen Ihnen neue. Taufe inklusive.

3 Wohngebiet

Je besser es der Stadt geht, desto schmucker werden die Häuser der Bürger. Die armen Hütten links werden sich später in so prachtvolle Villen verwandeln, wie sie auf der rechten Seite zu sehen sind.

4 Kneipe

In Kneipen heuern Sie Kapitane an, treffen Auftraggeber und Informanten oder versuchen sich am Würfelspiel.

5 Marktplatz

In manchen Missionen treten Sie hier mit Händlern in Kontakt.

6 Kirche

Spenden ist nicht nur gut für Seelenheil, es steigert auch die Moral Ihrer Besatzungen.

7 Gouverneur

Vom Mann in der Stadt erhalten Sie regelmäßig prestigeträchtige Aufträge. Eventuell gibt's die Tochter gratis.

8 Lagerhaus

Erst eine Filiale öffnet Ihnen das Tor zur Baugenehmigung.

Produktionsbetriebe:

9 Ziegelei

10 Getreidefarm

11 Zuckerrohrfarm

12 Kakaopflanzung

13 Viehhof

14 Rumbrenner

15 Farbstoffe

16 Sägewerk

17 Kartoffelplantage

Port Royale

Vershippen Sie Tabak von Havanna nach Martinique oder verdingen Sie sich als Freibeuter im Dienste der Krone. **Handelsimperium oder Piratenlaufbahn** - der Patrizier-Nachfolger legt es in Ihre Hand.

Geld und Macht“ hatten sich die Hansekapitäne in **Patrizier 2** auf die Fahnen geschrieben. Die Packung des Nachfolgers zielt ein drittes Schlagwort: „Kanonen“ verheißen Abenteuer, Seeschlachten und Schatzinseln. **Port Royale** begeistert nicht nur Fans von

Wirtschaftssimulationen. Von der rauen Heimat der Patrizier verfrachtet Sie Ascarons neuester Streich an die sonnenverwöhnten Gestade der Karibik. Im ausgehenden 16. Jahrhundert strömen Tausende von Glücksrittern in die Neue Welt. Ausgestattet mit einem kleinen Kahn und etwas Startkapital

streben auch Sie nach Ruhm und Reichtum. Viele Wege führen nach oben. Welchen Sie beschreiten, hängt ganz von Ihren Vorlieben ab. Zu Beginn Ihrer Laufbahn entscheiden Sie, ob Sie als gewiefter Feilscher günstigere Einkaufspreise aushandeln, als charismatische Persönlichkeit schneller an Ansehen gewinnen oder als Schrecken der Meere besonders zielsicher mit den Kanonen Ihrer Schiffe sind. Als sicherste Einkommensquelle bietet sich der Seehandel an. Rum von Havanna auf die Bahamas, Tabak aus Tortuga nach Charles Towne – „Billig einkaufen, teuer verschern“, heißt die Grundregel. Dass das leichter gesagt als getan ist, liegt am dynamischen Warensystem. Angebot und Nachfrage ändern sich

ständig. Mal steigert ein Bau-boom den Verbrauch von Ziegeln und Holz, mal treibt eine Hungersnot die Getreidepreise in die Höhe. Wirtschaft und Wohlstand einer Stadt liegen auch in Ihrer Hand. Wie schon in **Patrizier 2** können Sie als Bauherr Betriebe errichten, von der Fischerhütte bis hin zur Baumwollplantage. Manufakturen schaffen Arbeitsplätze, Siedler lassen sich nieder, Luxusgüter sind plötzlich begehrt. Mit Rohstoffimporten bringen Sie einem Nachbarhafen den Aufschwung, ein Dritter verdient an Ihren Exportwaren. Alle Schiffe, alle 60 Städte sind Teil des riesigen Wirtschaftsgeflechts. Dauerhaft lukrative Routen sind im Wortsinn Gold wert.

Geld macht nicht nur glücklich, sondern auch be-





PRAKTISCH Von der Übersichtskarte aus können Sie auf fast alle wichtigen Menüs zugreifen, handeln und Routen planen.



ZAHLENSCHLACHT
Kämpfe an Land werden in solchen simplen Menü ausgetragen

BAULÖWE Eine Konzession und einen guten Ruf vorausgesetzt, werden Sie bald zum Kolonialwarenproduzenten.

liebt: Kirchenalmosen, Feste und Spenden ans Militär sichern Ihnen einen Platz im Herzen Ihrer Mitbürger. Damit auch die Obrigkeit zufrieden ist, sollten Sie ab und an den Gouverneuren der Garnisonen eine Stippvisite abstatten. Die hohen Herren zeigen sich für kleine Dienste überaus erkenntlich. Mal kommt ein Admiral zur Flottenparade und Sie sollen die Farbe für den neuen Anstrich liefern. Mal bringen Sie Arbeiter in arme Siedlungen, mal kundschaften Sie gegnerische Stellungen aus, mal versorgen Sie hungernde Bürger mit Fleisch und Fisch. In den Hafenkneipen finden Sie weitere Aufträge. Da will ein Geograph drei Inseln kartographieren, ein Entdecker bittet um Tauschgüter für seine Expedition zu den

Indianern und eine zwielichtige Gestalt bietet Ihnen an, ein paar Fässer Wein mit Wasser und Zucker zu strecken. Mit etwas Glück ergattern Sie sogar eine Schatzkarte oder bringen einen Teil eines Rätsels in Erfahrung, das Sie zu unermesslichem Reichtum führen soll. Und dann gibt es da noch diesen Spanier, der behauptet, den Verbleib Ihrer entführten Mutter zu kennen ... Solche Mini-Missionen sorgen nicht nur für Spannung und Abwechslung, sondern verleihen **Port Royale** auch das passende Mantel-und-Degen-Flair.

Das Ganze wäre natürlich nicht komplett, wenn rund um Kuba und Puerto Rico keine Schaluppen unter schwarzer Flagge kreuzen würden. Es ist Ihre Entscheidung, ob Sie den Burschen nun aus dem Weg

gehen, sie jagen und versenken oder gar selbst auf die dunkle Seite der Macht wechseln. Letzteres können Sie übrigens legalisieren. In der Karibik von **Port Royale** zanken sich vier Fraktionen um die Macht: Spanier, Engländer, Holländer und Franzosen. Die gehen alle paar Monate neue Bündnisse ein, brechen sie wieder und führen gegeneinander Krieg. Wenn Sie dann beim Gouverneur vorsprechen und ein paar Münzen für einen Kaperbrief springen lassen, dürfen Sie gegnerische Handelsschiffe einfach erobern, ohne zu Hause an Ansehen zu verlieren. Im Gegenteil: Je mehr Pötte Sie kapern, desto besser. Sie müssen sich allerdings darüber im Klaren sein, dass Sie um die Häfen der verfeindeten Partei danach einen großen Bogen machen sollten. Die See-

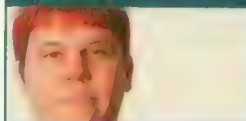
Versions-wirrwarr

Für den Test von **Port Royale** erreichten uns insgesamt drei verschiedene Versionen, von denen erst die letzte komplett spielbar war. Allerdings machten sich auch dort noch kleine Fehler bemerkbar, beispielsweise funktionierten die Attacken auf gegnerische Städte noch nicht hundertprozentig. Zum Redaktionsschluss arbeiteten die Programmierer von Ascaron eine Liste von rund 50 bekannten Bugs ab. Die Wertung baut darauf, dass die Gütersloher es schaffen, diese meist kleinen Fehler bis zur Verkaufsversion auszubügeln. Sollte das wider Erwarten nicht gelingen, wird PC Games **Port Royale** in der folgenden Ausgabe einem Nachtest unterziehen.

schlachten tragen Sie entweder höchstpersönlich aus oder überlassen der Automatik das Ruder. Da Käpt'n Computer nicht gerade ein begnadeter Steuermann ist, werden Sie allerdings schnell der ersten Variante den Vorzug geben. Die Navigation könnte simpler kaum sein: Per Maus geben Sie den Kurs vor, manövrieren in Feuerreichweite und ballern Ihrem Opponenten eine Salve vor den Bug. Wenn Sie auf Hab und Gut Ihres Gegenübers scharf sind, müssen Sie zum Entern ansetzen. Gewinner wird schlicht der mit den meisten Soldaten an Bord. Kompliziert wird die Sache, wenn Konvois mit mehreren Schiffen aufeinander treffen. Spätestens ab drei gegen drei ist die Pausenfunktion Ihr bester Freund, sonst verlieren Sie die Kontrolle.

Mit einer großen Armada können Sie nicht nur auf gegenrische Boote Jagd machen, sondern auch Siedlungen heimsuchen. Auf dem Landweg wählen Sie dazu einfach Angriffsformation und Bewaffnung und vertrauen auf Ihre Matrosen. Von See her führen Sie Ihre Flotte zunächst gegen Patrouillenboote ins Gefecht, bevor Sie die Kanonentürme im Hafen zu Klump schießen. In jedem Fall winkt dem Sieger reiche Beute – führen Sie eine Gouverneursmission aus, dürfen Sie die Stadt sogar für Ihr Land annektieren.

Anders als noch bei **Patri-zier 2** verwendet Ascaron in den Meereskämpfen von **Port Royale** eine eigens entwickelte 3D-Engine, die das Kampfgebiet in der Iso-Ansicht prä-

**MEINUNG
RÜDIGER STEIDL**


Eine Seefahrt, die ist lustig – und mit Port Royale gleich noch mal so schön.

So viele Jahre hat es gedauert: In **Port Royale** habe ich endlich einen würdigen Nachfolger zu Sid Meiers Klassiker **Pirates** gefunden. Es ist nicht das unerreichte Wirtschaftssystem, das Ascarons WiSim so faszinierend macht. Es sind auch nicht die vielen Aufträge, die mich ständig auf Trab halten. Es ist auch nicht der offene Spielablauf, in dem ich als Korsar genauso viel Spaß haben kann wie als braver Kaufmann. Es ist das Zusammenspiel aller Elemente, die wundervolle Atmosphäre, die Liebe zum Detail. Persönlich hätte ich mir zwar noch mehr und vor allem längere Missionen gewünscht, am besten in eine gut erzählte Story eingebettet. Doch auch so werde ich in den nächsten Monaten meine knapp bemessene Freizeit gerne in der Karibik verbringen und die spanische Schatzflotte jagen. Mein einziger großer Kritikpunkt ist die Steuerung in den Seeschlachten. Zehn Galeonen unter Kontrolle zu halten, ist kein Spaß – nicht mal mit der Automatikfunktion.

Schiff ahoi

Satte zehn Bootstypen tummeln sich in Port Royale – vom klapprigen Kahn bis hin zur Kriegsgaleone.


Pinasse

Laderaum: 50 Fass
Kanonen: 8
Besatzung: 4 + 26
Geschwindigkeit: 6-10 Knoten
Wendigkeit: Sehr hoch


Fregatte

Laderaum: 180 Fass
Kanonen: 28
Besatzung: 10 + 9
Geschwindigkeit: 5-11 Knoten
Wendigkeit: Mittel


Schaluppe

Laderaum: 50 Fass
Kanonen: 14
Besatzung: 6 + 34
Geschwindigkeit: 6-11 Knoten
Wendigkeit: Sehr hoch


Karavelle

Laderaum: 200 Fass
Kanonen: 36
Besatzung: 10 + 110
Geschwindigkeit: 4-10 Knoten
Wendigkeit: Mittel


Brigg

Laderaum: 80 Fass
Kanonen: 16
Besatzung: 6 + 44
Geschwindigkeit: 5-11 Knoten
Wendigkeit: Hoch


Karacke

Laderaum: 200 Fass
Kanonen: 40
Besatzung: 10 + 130
Geschwindigkeit: 5-12 Knoten
Wendigkeit: Gering


Barke

Laderaum: 80 Fass
Kanonen: 20
Besatzung: 8 + 52
Geschwindigkeit: 5-12 Knoten
Wendigkeit: Hoch


Galeone

Laderaum: 240 Fass
Kanonen: 44
Besatzung: 12 + 148
Geschwindigkeit: 4-13 Knoten
Wendigkeit: Gering


Fleute

Laderaum: 120 Fass
Kanonen: 16
Besatzung: 8 + 72
Geschwindigkeit: 4-10 Knoten
Wendigkeit: Mittel


Linienschiff*

Laderaum: ? Fass
Kanonen: ?
Besatzung: ?
Geschwindigkeit: ?
Wendigkeit: ?

*Diesen Superliner müssen Sie sich hart verdienen.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Vom Patrizier-2-Team
- Vier Nationen
- 60 Städte
- 10 Schiffe
- 19 Waren (+ Siedler)
- 15 Produktionsbetriebe
- Sechs Waffen für Schiffe und Matrosen
- Bis zu zehn Konvois mit bis zu zehn Schiffen

Im Wettbewerb

	Die Gilde	Fahrer 2	Port Royale
GRAFIK	81	72	79
Detailliertheit Spielwelt	86	70	80
Detailliertheit Objekte	56	68	77
Vielfalt der Spielwelt	78	52	50
Animation der Objekte	74	56	77
Effekte	80	54	53
SOUND	83	68	78
Musik	83	82	84
Soundeffekte	78	51	60
Stimmen / Kommentar	86	50	30
STEUERUNG	85	75	77
Bedienungskomfort / Navigation	88	71	72
Präzision der Steuerung	78	80	80
Übersichtlichkeit / Perspektive	87	83	8
ATMOSPHÄRE	85	70	82
Spannung / Überraschungen	84	58	71
Realitätsnahe / Glaubwürdigkeit	86	84	87
Story / Dialoge / Kommentare	85	61	68
Inszenierung	80	48	50
SPIELDESIGN	84	80	86
Komplexität / Spieldiefe	90	85	89
Einsteigerfreundlichkeit	51	72	75
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	77	82	85
Verhalten der Computergegner	75	68	70
Innovation	89	51	52
MEHRSPIELERMODUS	85	81	-
Abwechslung der Spielmodi	81	80	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	82	-
Einstellungsmöglichkeiten	72	81	-

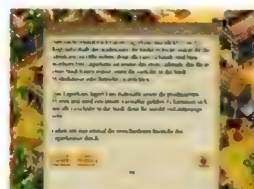
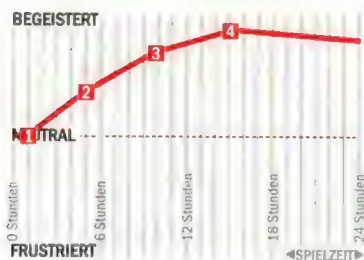
Pro & Contra

- Hochdetaillierte Schiffsmodelle
- Schöne Animationen und Spezialeffekte
- Gelingende Verknüpfung von 2D und 3D
- Zu wenig verschiedene Häuservarianten, wirkt etwas steril
- Stimmige Hintergrundmusik
- Kaum Sprachausgabe
- Die meisten Aktionen lassen sich mit zwei Klicks ausführen
- Mangelnde Übersicht in großen Seeschlachten
- Stimmige Missionen
- Kaum Videosequenzen
- Story nur ansatzweise vorhanden
- Offener Spielablauf
- Hoher Wiederspielwert
- Komplexes Wirtschaftssystem
- Trockenes Tutorial

Zahlen & Fakten

Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	Die Gilde, Anno 1602, Tropic
Entwickler:	Ascaron
Vom gleichen Entwickler:	Anstoß 3, Ballerburg
Publisher:	Big Ben Interactive
Adresse des Publishers:	Walter-Gropius-Straße 24 · 50126 Bergheim/Erft
Telefon des Publishers:	02271-49859-0
Offizielle Website:	www.port-royale.de
Website des Publishers:	www.bigben-interactive.de
Website des Entwicklers:	www.ascaron.com
Beste Fansite:	www.portroyale.de
Telefon-Hotline (Kosten):	05241-96690 (Mo.-Fr., 10-17 Uhr, Standardtarif)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	14.06.2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 35,-
Inhalt der Packung:	1 CD, sehr gutes farbiges Handbuch mit 98 Seiten, Seekarte
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

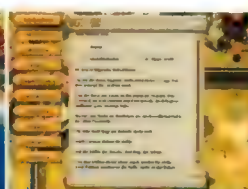
Motivationskurve



1 Das Tutorial ist eine Enttäuschung, Alt-Patrizier finden sich aber gleich zurecht.



2 Der Grundstein für den Wohlstand ist gelegt: Cleverer Handel bringt ein zweites Schiff ein.



3 Die Missionen werden komplexer: Rätselsteile führen nach und nach zu einer Schatzinsel.



4 Als Pirat ist das Seemannsleben gleich noch mal so schön. Auf zur Kaperfahrt!

Leistungs-Check

Für eine Wirtschaftssimulation ist Port Royale vergleichsweise leistungshungrig – die prächtige 2D-Grafik mit eingestreuten 3D-Objekten ist dieses Opfer aber wert. Wer Details und Auflösung herunterschraubt, kann auch auf älteren Rechnern noch vernünftig spielen, im Extremfall muss auf die Seeschlachten verzichtet werden. Unsere Testversion hatte mit älteren Grafikkartentreibern noch große Schwierigkeiten, deshalb unbedingt die Treiberbibliothek auf den neuesten Stand bringen.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS? Technisch unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Optimal

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar

Mission: Possible

In Port Royale genießen Sie Handlungsfreiheit im wahrsten Sinne des Wortes.



Diplomatengepäck

Sie sollen gestohlene Dokumente wiederbeschaffen. Den Kahn des flüchtenden Diplomaten aufzuspüren, ist alles andere als leicht. Ha-

Spannender als Waren von A nach B zu verschiffen sind die Mini-Missionen, die Sie sich bei Gouverneuren und Geschäftsmännern abholen können. Mit der Zeit vertrauen die Ihnen immer komplexere und schwierigere Einsätze an. Einige der schönsten stellen wir Ihnen vor.

ben Sie ihn gefunden, gilt es, das Schiff zu entern und die Papiere sicher zu Ihrem Auftraggeber zurückzubringen.

Rache ist süß

Eine benachbarte Hafenstadt ist Ihrem Gouverneur ein Dorn im Auge. Binnen zwei Monaten soll die Einwohnerzahl um ein Viertel schrumpfen. Ob Sie das mit militärischer Gewalt, einer Handelsblockade oder Hamsterkäufen erreichen, ist allein Ihre Entscheidung

Annexion

Einer der schwierigsten Aufträge ist der Überfall auf eine feindliche Festung. Entweder drücken Sie Ihren Matrosen Säbel und Musketen in die Hand und marschieren auf dem Landweg ein oder Sie schicken Ihre Flotte gegen die Patrouillenboote und Befestigungen aus. Wenn Sie siegreich sind, dürfen Sie einen neuen Statthalter einsetzen.

sentierte. Die schick schwappenden Wellen, die hochdetallierten, animierten Pötte und Spezialeffekte wie Pulverdampf, Flammen und Spiegelungen würden manchem Echtzeit-Strategiespiel zur Ehre gereichen, im vernachlässigten WiSim-Genre sind sie sensationell. Die meiste Zeit verbringen Sie vor der Übersichtskarte, die klassisch platt, aber hübsch gezeichnet ist. Dort schicken Sie Ihre Boote auf die Reise und trei-

ben Handel. Wenn Sie in eine Kneipe einkehren oder beim Statthalter vorbeischaun wollen, wechseln Sie in die Stadtperspektive. Diese Ansicht kombiniert 2D- und 3D-Grafik. Landschaft und Häuser sind vorgerendert, die Schiffe und die Wellen, die an den Strand rollen, aus Polygonen zusammengesetzt.

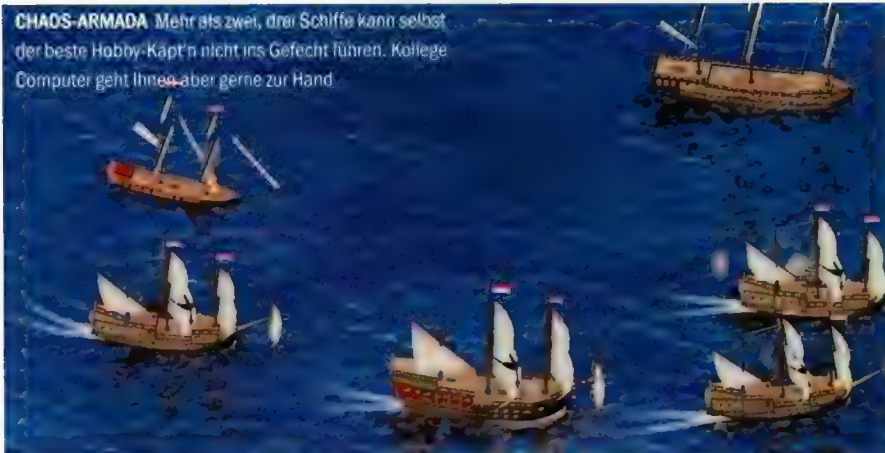
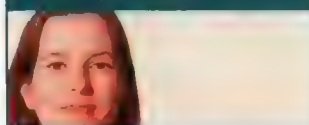
Zwar haben Ascarons Designer die Gebäude mit viel Liebe zum Detail und historisch akkurat konstruiert,

allerdings gibt es von den meisten Bauwerken nur eine Variante, weshalb große Siedlungen etwas künstlich wirken. An der akustischen Untermalung gibt es dagegen nichts auszusetzen. Klangeffekte werden spärlich eingesetzt, die Musik ist unaufdringlich und doch eingängig und passt sich den Schauplätzen an.

Einen funktionierenden Mehrspielermodus hatte unsere Testversion noch nicht zu

bieten. Laut Ascaron wird wohl auch die Verkaufsfassung ohne auskommen müssen. Erst später wollen die Gütersloher bis zu acht menschliche Mitspieler in den Kampf um Ruhm und Macht und schließlich den Gouverneur stürzen. Vermisst haben wir die Multiplayer-Option kaum – die war wegen des zähen Spielablaufs schon bei **Patrizier 2** weit weniger aufregend als die Solo-Kampagne. RÜDIGER STEIDLE

CHAOS-ARMADA Mehr als zwei, drei Schiffe kann selbst der beste Hobby-Kap't'n nicht ins Gefecht führen. Kollege Computer geht Ihnen aber gerne zur Hand.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Wirtschaftssimulation
Royale: Ascaron lässt eine
famose WiSim vom Stapel.

Die schwarze Totenkopf-Flagge auf meinem Mast signalisiert jedem dahergelaufenen Krämer, der sich zwischen Tobago und Barbados verirrt hat: Hoppla, da kommt Korsarin Petra. Und wenn mir das Entern und Kapern zu anstrengend wird, sättele ich halt um auf Kauffrau oder löse spannende Missionen – toll! Die eingängige Steuerung und schnelle Erfolgserlebnisse machen **Port Royale** einsteigerfreundlicher als etwa **Die Gilde**. Nur das Tutorial ist eine Farce: Textbildschirme durchlesen und -klicken – für ähnlich schwerwiegende Vergehen wär' man im 17. Jahrhundert sicher über die Planke gelaufen. Und auch wenn die belebten Karibik-Inseln jede Menge Flair rüberbringen, erinnern die immer gleichen Gebäude unangenehm an DIN-genormte Vorstadt-Neubausiedlungen. Spieldesign und Atmosphäre sind jedoch gelungen: Nicht nur **Patrizier 2**-Kennern offenbart sich eine riesige, neue Abenteuer-Welt.

TESTURTEIL
PORT ROYALE

ENTWICKLER Ascaron	ANBIETER Big Ben
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN 14.06.2002
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☐ Tech-Integration ☐ Ausgezeichnet
Profession in der Materie: ☐ Ausgezeichnet

Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost Standard High-End Low-End

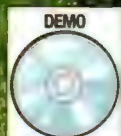
PRO & CONTRA

- ✓ Ausgefeilter Handelspart
- ✓ Macht auch als Pirat Spaß
- ✓ Abwechslungsreiche Missionen
- ✓ Steuerung bei Seeschlachten
- ✗ Dröges Tutorial

GRAFIK	79%
SOUND	78%
STEUERUNG	77%
ATMOSPÄRE	82%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PATRIZIER 2** oder **DIE GILDE** mochten.

Sudden Strike 2



LUFTANGRIFF Nur in wenigen Missionen stehen Ihnen Bomber oder Jäger zur Verfügung, die Sie nur auf die wichtigsten gegnerischen Stellungen ansetzen sollten.

MENSCHENMASSEN Im japanischen und sowjetischen Fellezug befehligen Sie riesige Infanterieverbände.

AUFSITZEN Nicht nur in LKWs, auch auf Panzern können einige Fußsoldaten mitfahren. Vor dem Gefecht sollten diese aber absteigen.

Zwanzig Pixel-Panzer, eine Hundertschaft Soldaten, zwei Dutzend Geschütze und nur ein General. Die **Echtzeit-Schlachten im Zweiten Weltkrieg** fordern selbst hartgesottene Maus-klick-Profis.

Nur der Kampf zählt. In **Sudden Strike 2** fördern Sie kein Öl und errichten keine Fabriken. Als General im Zweiten Weltkrieg planen Sie allein die Echtzeit-Gefechte. Egal ob Sie für die US Army, Briten, Japaner, Deutsche oder die Rote Armee ins Feld ziehen: Jeder Schritt will wohl überlegt sein, denn Verluste können Sie nicht einfach ersetzen. Selbst gigantische Armeen mit Dutzenden von winzigen Panzern, Infanteristen, Kanonen und LKWs überstehen keinen simplen Frontalangriff. Sie müssen wirklich alle taktischen Feinheiten nutzen – und davon gibt es in **Sudden Strike 2** weit mehr als in den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen.

Aufklärung ist die wichtigste Waffe, denn was Sie nicht sehen, können Sie auch nicht treffen. Als Kundschafter eignen sich die aus dem Vorgänger bekannten Offiziere am besten. Sie sind nur leicht bewaffnet, sehen aber mehr als alle anderen Einheiten. Neu ist das Fernglas, mit dem die Truppenführer noch weiter spähen, allerdings nur in eine Richtung. Entscheidend ist das Gelände.

Bäume, Felsen und Buschwerk schützen vor neugierigen Blicken, Häuser bieten Deckung, mehrstöckige erweitern darüber hinaus den Sichtradius, Hügel verleihen eine größere Reichweite. So können ein oder zwei Offiziere, unterstützt von einer Hand voll Scharfschützen, Ziele für die Artillerie auskundschaften, die dann aus sicherer Entfernung die gegnerischen Stellungen beharkt. Auch in der Defensive gibt es unzählige Möglichkeiten. Ihre Soldaten legen Minengürtel (und entschärfen diese), bauen Panzersperren oder Stacheldrahtbarrieren auf, verschanzen sich in Bunkern, werfen sich zu Boden oder stehen aufrecht, verteilen sich, bleiben zusammen, suchen automatisch Deckung und bemannen Geschütze.

aber auch verwundbar. Schaffen es Ihre Jungs, eine Geschütz- oder Fahrzeugbesatzung auszuschalten, können Sie das Feindgerät mit Ihren Leuten kapern. Anders als beispielsweise in der C&C-Serie ist auch nicht jeder Schuss ein Treffer. Paks tun sich gegen schnelle Kradschützen schwer, Artillerie gewinnt ohne Aufklärung keinen Blumentopf, Panzer haben mit verschanzter Infanterie Probleme. Mit der Zeit gewinnen Ihre Schützlinge an Erfahrung. So bewegen sie sich schneller im Gelände, zielen genauer, sehen weiter und vertragen auch den einen oder anderen Treffer mehr. Die Boni behalten sie allerdings nur bis zum Ende des Szenarios, nur in wenigen Fällen übernehmen Sie Einheiten in die nächste

Erfahrung, Moral, Sichttradien, Höhenunterschiede - **nur wer alle Feinheiten mit einbezieht**, hat Chancen auf den Sieg.

Sudden Strike 2 gibt sich realistischer als die meisten Genrekollegen, im Vergleich zum Vorgänger entsprechen die Waffensysteme nun noch mehr ihren echten Vorbildern. So hat ein kleiner T-70 Tank gegen einen deutschen Königstiger keine Chance, Fußsoldaten können gepanzerten Fahrzeugen nur mit Granaten oder Anti-Tank-Raketen etwas anhaben. Es sei denn, der gegnerische Kommandant macht den Fehler, aus der Turmluke zu gucken. Damit hat er zwar eine bessere Aussicht, wird

Mission. Eine gute Kampfmoral wirkt sich ähnlich positiv aus wie Erfahrung, allerdings steigt diese nur, solange ein Offizier in Reichweite ist.

Neben den Standardtruppen stehen Ihnen in einigen Szenarien Spezialeinheiten zur Verfügung. Auf Anforderung stehen Bomberstaffeln, Aufklärer, Jäger sowie Luftlandetruppen bereit, die hinter den feindlichen Linien abspringen. Das geschieht normalerweise automatisch, hin und wieder dürfen Sie die Luftwaffe aber auch direkt übers Schlachtfeld len-



LUFTLANDUNG Fallschirmjäger können Sie auf Knopfdruck hinter den feindlichen Linien abspringen lassen und so etwa Geschütze erobern.

Die wichtigsten Änderungen

Am damals innovativen Konzept von **Sudden Strike** haben die Entwickler in der Fortsetzung kaum gerüttelt. Wir fassen die wichtigsten Neuerungen und ihren Nutzen für Sie zusammen.

Feature	Nutzen
Neuer Schwierigkeitsgrad „Rekrut“ für Einsteiger	Hoch
Gegnerische Fahrzeuge kapern	Hoch
Einheitenbefehle erweitert (etwa Marsch- und Gefechtsmodus)	Mittel
Truppen realistischer	Mittel
Flugzeuge mit manueller Steuerung	Gering
Tunnelanlagen	Gering
Frische Einheiten, darunter Panzerzüge	Gering

OkaySoft service

- » Vorbestellservice
- » US & UK uncut Importe
- » bis 15:30 Sofortversand

OkaySoft online

- » Topaktuell
- » Termine
- » Lagerstatus
- » Hintergrund-Stories
- » ohne Cookies

OkaySoft shop-mailer

- » Eingangs-Bestätigung
- » Versand-Bestätigung
- » Terminverschiebungen
- » Storno-Bestätigung

Alle Preise in Euro, ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland). Vorauskasse 3,25, Nachnahme 6,50 zzgl. Zahlkartengebühr, kein Ladengeschäft, * Vorbestellung möglich und erwünscht.

22.5.2002

OKAYSOFT

Aliens vs. Predator 2	EV	39.90	Dark Age of Camelot	DV	27.90	Dark Nations Foreword	
A-17 Flying Fortress 2	DV	39.90	D. Golemanski's A Drunken	DV	15.90	- Manhattan Project	
Battle Masters 2: Epoch	DV	13.90	Defenders of the Crown	DV	19.50	- Manhattan Unit 14	
Ballistic Realms	DV	23.50	Delta Force Task Force	US	43.90	Dungeon Siege	
Black & White	DV	26.90	Die Patrizier 2 Gold E.	DV	27.90	Dungeon Siege	
Black & White	DV	29.90	Deus Ex	EA	19.89	FIAT VM 2002	
Black Queen II	DV	42.90	Diablo 2 Lord of Destruction	IV	28.90	Global Ops	
Black Queen II	DV	42.50	Diablo 2 Butcherfist	DV	42.39	Global Ops	
C & S 3: Rangoate	DV	41.50	Die Hard Nakatomi Pt. US	US	45.97	Global Ops	
Civilization 3	DV	45.90	Die Hard Nakatomi Pt. E	EA	27.90	Gold Games 5	
Civilization 3	US	39.90	The Sims	DV	38.30	Gore	
Cyber Barkers Undying	DA	14.50	- Once Upon a Lifetime	US	16.87	Shout! Racism Collection	
Colo McRae Baby 2	DV	15.29	- Hot Date	DV	22.96	Shout! Racism Collection	
Cowboy Strike	US	12.50	- Brimble Island	DV	22.50	Galactic 2	
Condition Zero	DV	35.90	Divine Divinity	DV	43.90	Galactic 2	
Condition Zero	EV	35.90	Doom 3	IV	19	Grand Prix 4	
Condition Zero	US	19	DTM Karan Driver	DV	19	Grand Prix Auto 3	

DA	40.85	Good Thing Auto 3	UV	47.29	Limited Edition
DA	49.95	Good Thing Auto 3	US	67.90	Heroes or Rascals
DA	37.90	Half Life	UV	13.24	Royal Soles
DA	35.80	Construction Pack v2	UV	26.90	Merchandise
FV	39.95	Half-Life 2	US	15.00	Winterwonderland
UV	42.50	Half-Life 2	US	15.00	The Gun Layer
DA	42.90	H.M.-M 3 Complete	US	47.90	Go! Hatchlings
DA	42.90	Heroes of Might + M 4	UV	82.50	Postcards
FV	47.90	Heroes of Might + M 4	UV	35.90	Port Royale
UV	19.50	Meat Collection 1.0	UV	39.90	Project AGI 2
US	41.50	Meat Allied Assault	UV	39.90	Special AGI 2
UV	45.90	Meat - Magic 9	UV	42.99	Quicks 4
UV	48.90	Machin' Forces	UV	38.90	Real Fiction
UV	15.90	Machin' Forces Island 4	UV	14.90	Serious Sam
UV	15.90	Machin' Forces	DA	42.90	Shadowchess
DA	43.90	Machin' Forces	US	15.00	Shogun - I
UV	45.90	Machin' Forces	US	15.00	Shogun - II
UV	45.90	Machin' Forces	FV	39.90	Shogun - III

Night	US \$5.90		
ing 2002	HA 76.50		
	JIS 29.90		
Nights	DV 54.90		
Nights	EY 1 V.		
in Foreign	DV 20.90		
ent GOLD	DA 43.41		
	DA 77.80	Soldier of Fortune 2	DV 37.90
	DV 38.80	Soldier of Fortune 2*	EY 40.90
	DV 62.81	Star Wars: Gal Battles	DV 22.90
	DV 42.90	Add'l	DV 19.90
	EY 1 V.	Star Wars: Jedi Kn. 2	DV 43.50
	DV 18.90	Star Wars: Jedi Kn. 2	EY 43.90
	EY 1 V.	Starcraft + Broadwar	DV 13.90
Secured E.	BA 17.50	Sudden Strike Int.W.2	DV 15.90
al War	DV 19.90	Sudden Strike 2	DV 47.90
cancer 3D	DV 39.90	Tony Hawks Pro Sk-1	DV 32.90

Titan Simulator Add-on	DV	21.90
Tropics Paradise Island	DV	12.50
UO: Lord Blackthorne	DA	27.50
Unreal 2	EV	1.95
Unreal 2*	US	1.95
Unreal Tournament 2*	EV	45.90
Unreal Tournament 2*	US	1.95
Vampire	DV	14.78
Virtue Tennis	DV	35.90
Warcraft 3	DV	47.90
Warcraft 3*	EV	1.95
- Collectors Edition*	US	1.95
Wingless	DV	29.50
Wizardry 8	EV	39.90
Zoroaster	DA	30.50

SOLDIER OF FORTUNE

402 J. B. L. S. M.

Soldier of Fortune 2	DV	37,900
----------------------	----	--------

Soldier of Fortune 2	EV	40.9
Star Wars: Gal. Battleg.	DV	22.9

Addn	DV 19.9
Stop Work Ind. No. 2	DV 43.5

Star Wars: Jedi Kn. 2	EV	44,9
Star Wars: Jedi Kn. 2	EV	44,9
Star Wars: Jedi Kn. 2	EV	44,9

Starcraft + Broadwar	DV	13.7
Sudden Strike Tot.W.2	DV	17.9

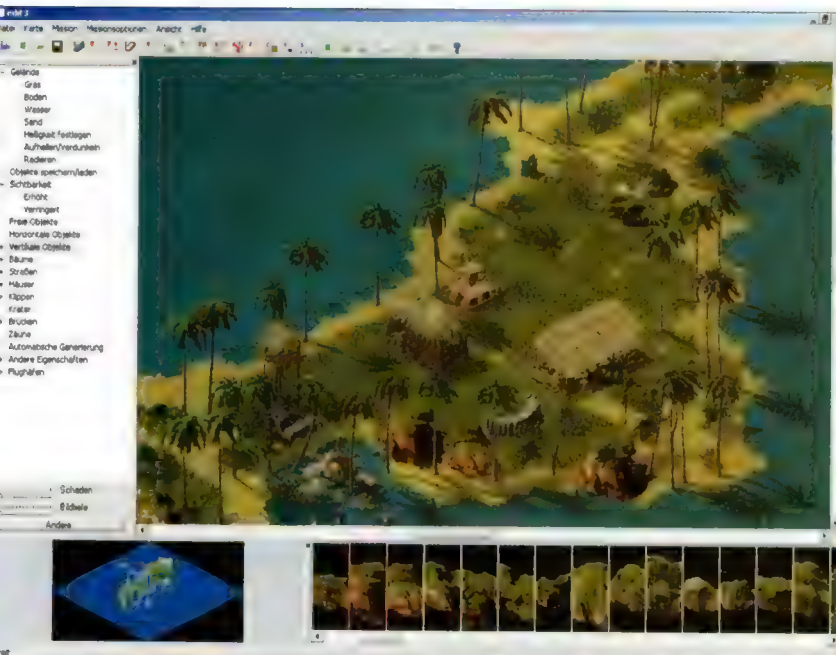
Sudden Strike 2	IV	45.9
Sudden Strike GOLD	IV	29.9

Spencer Smith Vols	34	27.7
Tony Hanks Pro Sk.3	34	32.9

Titan Simulator Add-on	DV	21.90
Tropics Paradise Island	DV	12.50
UO: Lord Blackthorne	DA	27.50
Unreal 2	EV	1.95
Unreal 2*	US	1.95
Unreal Tournament 2*	EV	45.90
Unreal Tournament 2*	US	1.95
Vampire	DV	14.78
Virtue Tennis	DV	35.90
Warcraft 3	DV	47.90
Warcraft 3*	EV	1.95
- Collectors Edition*	US	1.95
Wingless	DV	29.50
Wizardry 8	EV	39.90
Zoroaster	DA	30.50

22.5.2002
www.OKAYSOFT.de





SCHIENENVERKEHR

Auf Kampfzügen finden Sie meist stationäre, weitreichende Artillerie.

KREATIV Der Szenario-Editor erlaubt das einfache Erstellen neuer Karten.

ken. Auf dem Wasser ist weniger los, nur von Zeit zu Zeit greifen Patrouillenboote oder Kreuzer mit weitreichenden Geschützen ins Kampfgeschehen ein.

Wenn Sie alle taktischen Fähigkeiten nutzen wollen, müssen Sie sich auf eine Menge Arbeit gefasst machen. Um beispielsweise ein Artilleriegeschütz zu verlagern, müssen Sie erst einen LKW ausfindig machen, die Kanone anhängen, zum Bestimmungsort kutschieren, dort entladen und schließlich ausrichten. Und nun stellen Sie sich das mit zehn Haubitzen vor. Anders als etwa in **Empire Earth** mit seinen umfangreichen Automatikfunktionen machen die Truppen in **Sudden Strike 2** ohne Anweisungen kaum einen Finger krumm. Eine Infanterieformation nach ei-

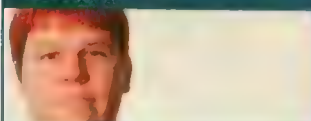
nem Gefecht zu ordnen, zu heilen und aufzumunitionieren, kann schon mal zehn Minuten in Anspruch nehmen. Eine Soldatengruppe in einem Haus zu verteilen, kostet Sie wenigstens fünf Mausklicks. Um solche Fleißarbeiten werden Sie aber kaum herumkommen. Nur im niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade haben Sie genug Reserven, um Ihre Opponenten einfach platt zu walzen.

Neben zwei Trainingseinsätzen und acht Einzelaufträgen können Sie sich in fünf Kampagnen durch 47 Missionen aufseiten der Achsenmächte und der Alliierten – Spielstoff für mehrere Wochen. Fast immer geht es darum, Dörfer oder Industriegebiete einzunehmen und vor Gegenangriffen zu schützen. Hin und wieder steht auch eine Luftlan-

dung auf dem Programm oder Sie mögeln kleine Verbände an den feindlichen Linien vorbei. Wie die Ziele auch lauten mögen, die Missionen laufen meistens nach dem gleichen Schema ab. Erst kundschaften Sie Ihren Gegner aus, beharken mit Artillerie oder Panzern die Stellungen, rücken dann vor und sichern das Gebiet ab. Besonders viel Raum zum Manövrieren bleibt nur selten; die Leveldesigner haben die passierbaren Routen fast immer eingeschränkt. Pontonbrücken etwa, um Flussläufe zu überqueren, können Sie nur an vorgesehenen Stellen errichten. Im Mehrspielermodus stehen satte 35 Karten zur Auswahl, auf denen sich bis zu acht Kontrahenten um Nachschubpunkte balgen, Festungen verteidigen oder angreifen.

Optisch hinkt **Sudden Strike** dem Stand der Technik hinterher. Zwar versprüht die kleinteilige 2D-Grafik noch immer Modellbau-Charme, vor allem die Spezialeffekte (Wetter, Wasser) und die Animationen können mit aktuellen 3D-Titeln aber nicht mithalten. Soundeffekte und Musik sind dafür sehr gut. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Wer **Sudden Strike 2** genießen will, muss viel Geduld mitbringen.

„Mit dir hätten wir den Krieg gewonnen“, orakelt die Werbung, zielsicher am guten Geschmack vorbei. „Mit **Sudden Strike 2** verliert ihr den Echtzeit-Krieg“, lautet meine Prophezeiung. Wo Teil 1 vor zwei Jahren frischen Wind ins Genre brachte, erweist sich der Nachfolger als innovationsarmer Zauderer. Während etwa die Missionen von **Empire Earth** Geschichten erzählen und mich mit überraschenden Wendungen immer wieder neu fordern, laufen die Einsätze in CDVs Weltkriegs-Drama immer wieder gleich ab: auskundschaften, vorrücken, Position sichern. Warum muss ich mit der Roten Armee in fast jedem Szenario irgendeinen Fluss überqueren? Seine Stärken spielt **Sudden Strike 2** im Detail aus: Nichts ist so spannend, wie mit ein paar Scharfschützen und einem Offizier auf die Pirsch zu gehen oder mit zwei Paks einen Hinterhalt zu legen. Werden daraus aber ein Dutzend Kanonen und hundert Soldaten, artet der Strategie-Spaß in Arbeit aus. Nur wer viel Geduld mitbringt, kann die taktische Tiefe von **Sudden Strike 2** wirklich genießen.

TESTURTEIL SUDDEN STRIKE 2

ENTWICKLER Fireglow	ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN 31.05.2002
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Für Fortgeschrittene und Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER	100%	50%	25%
Prozessor in Megahertz:			
333	1.000	2.000	
Arbeitsspeicher:			
64 MB	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:			

PRO & CONTRA

- ✓ Viele taktische Möglichkeiten
- ✓ Vortasten und Massenschlachten
- ✓ Eintönige Missionen
- ✓ Viel Detailarbeit für Spieler
- ✓ Wenige Neuerungen

GRAFIK	59%
SOUND	81%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	55%
SPIELEDISIGN	71%
MEHRSPIELER	56%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUDDEN STRIKE** oder **CLOSE COMBAT** mochten.

75

Dragonfarm



Hautnah an den blutrünstigsten Kreaturen - **der Traum jedes Draufgängers wird Wirklichkeit.**

Wie im wirklichen Leben: Da steht man mit wenig Geld in den Taschen vor einer Kneipe und fragt sich, was man mit dem Leben anfangen soll. Auf Alterica ist die Antwort einfach, denn dort kann man nur Drachenzüchter werden. Nun ja, das klingt immerhin nach einem spannenden Beruf. Also begibt man sich in besagte Kneipe und beauftragt

einen der dort zechenden Jäger, einen Drachen zu fangen. Eine Spielrunde und eine lange Wartezeit später steht das Prachtexemplar dann im Stall und harrt der Dinge, die da kommen – was nicht besonders viel ist, schließlich eignen sich Drachen nur für Kampf- und Schönheitswettbewerbe. Dementsprechend öde sieht das Leben eines Drachenzüchters aus: Futter kaufen, von der Stadt auf die Farm fahren, den Drachen in die Stadt fahren, an einem Turnier teilnehmen, Drachen heilen lassen, zurück auf die Farm fahren, zur Kenntnis nehmen, dass der Drache verstorben ist, kein Geld mehr haben, Spiel neu beginnen. Höhepunkt des Spiels ist es, zwei Drachen in einem gemeinsamen Käfig neue Drachen produzieren zu lassen – was allerdings nur zwei Mausclicks sowie etliche Runden Ausdauer erfordert und wohl nicht einmal die Drachen zur Zigarette danach animiert.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL DRAGONFARM

ENTWICKLER Soft Enterprises	ANBIETER Blackstar
PREIS Ca. € 50,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Für Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 2	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Test umständlich ☒ Anstrengend
Prozessor in Megahertz:
500 1.000 2.000
Arbeitsspeicher:
128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Nvidia GeForce 1.0 2.0 3.0

PRO & CONTRA

- ☒ Nette Soundeffekte
- ☒ Zähne, schlichte Programmoberfläche
- ☒ Kaum spielerische Freiheiten
- ☒ Zu wenig Infos über die Drachen
- ☒ Kein Einfluss auf Zuchtergebnis

GRAFIK	<div><div></div></div>	45%
SOUND	<div><div></div></div>	70%
STEUERUNG	<div><div></div></div>	48%
ATMOSPHÄRE	<div><div></div></div>	23%
SPIELDESIGN	<div><div></div></div>	29%
MEHRSPIELER	<div><div></div></div>	64%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie 1193 A.D. oder SOFTWARE TYCOON mochten.

36



Die Siedler IV – noch nie war es so günstig, die Welt zu besiedeln.

Lassen Sie sich von der höchsten Evolutionsstufe des Siedler-Klassikers begeistern und schonen Sie Ihre persönlichen Ressourcen im Portemonnaie. Führen Sie Ihr Volk, trotzen Sie Feinden, betreiben Sie florierenden Handel, bauen Sie einfache Siedlungen, die sich zu viel bevölkerten Städten entwickeln, und spielen Sie gegen Freunde im Mehrspielermodus. Jetzt zum **Sonderpreis** bei Ihrem Fachhändler.



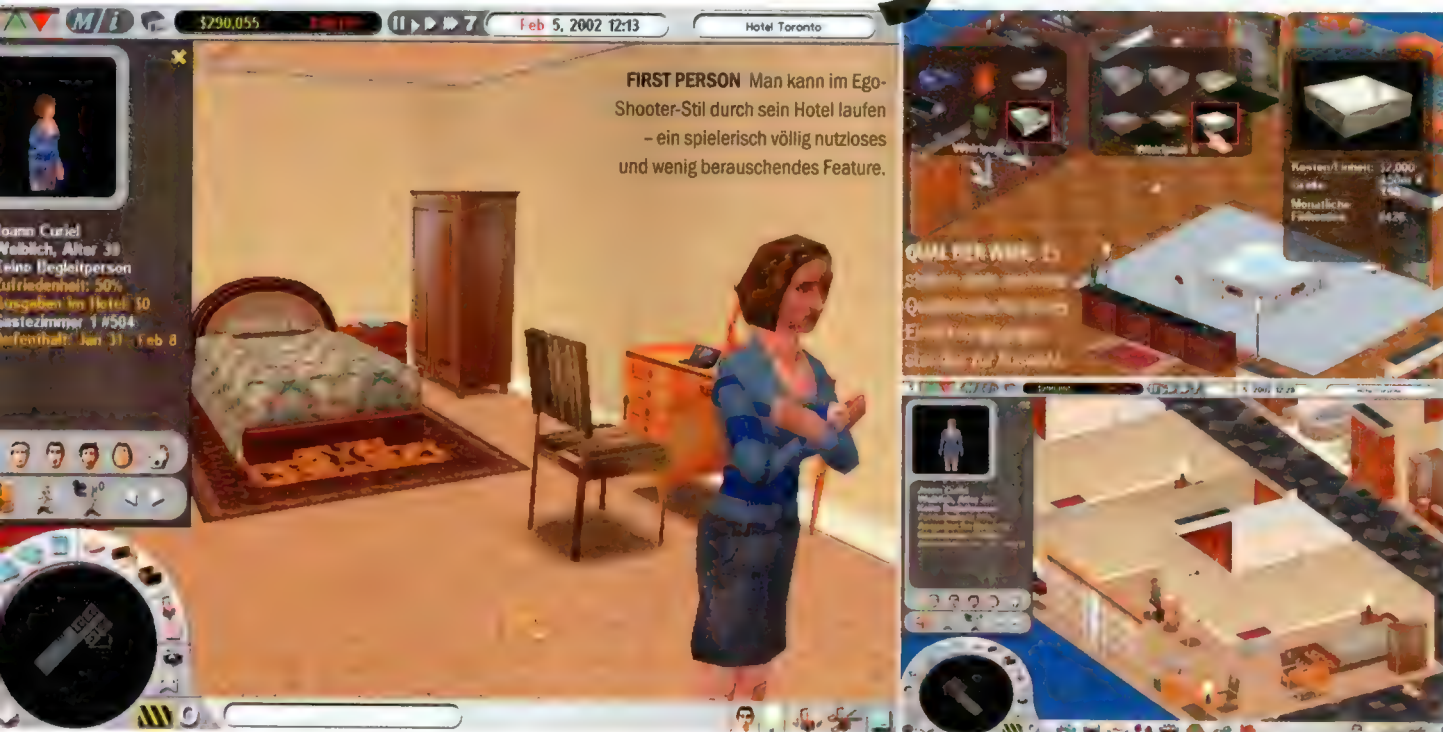
© 2002 Blue Byte Software. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler IV ist ein Warenzeichen von Blue Byte Software. Blue Byte Software ist ein Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software ist ein Unternehmen von



www.ubisoft.de



Hotel Gigant



Das Leben ist eine Tretmühle. Selbst für den Manager eines Urlaubparadieses **ist Abwechslung ein Fremdwort.**

EIN WENIG KOMFORT

Eine Änderung an einem Zimmer wirkt sich auf alle Räume des gleichen Typs aus.

In dieser Wirtschaftssimulation übernehmen Sie die Rolle eines Hotelmanagers, eines Architekten, eines Innenarchitekten und eines Krisenmanagers – und das alles gleichzeitig. In heruntergewirtschafteten oder neu zu errichtenden Hotels richten Sie den Empfangssaal ein, bauen Gästezimmer und Badelandschaften, kümmern sich um die Ausbildung des Personals und nebenbei müssen Sie innerhalb eines bestimmten Zeitraums auch

noch Gewinne schreiben. Die Aufgabe, möglichst viele Gäste rundum glücklich zu stimmen, wird einem dabei nicht leicht gemacht. Zwar nennen einige Kunden ihre Beschwerden und Wünsche, aber selbst wenn diese erfüllt sind, steigt ihr Grad der Zufriedenheit selten über die 50-Prozent-Marke. Woran es hapert, müssen Sie selbst herausfinden, denn weder das Spiel noch das Handbuch geben genaue Hinweise. Meist sind es fehlende Tagungsräume, die einem Urlaub-

ber die Freizeit vermiesen, aber auch zu viele Bars scheinen so manchem Gast auf den Magen zu schlagen. Da hilft meist nur Ausprobieren – was wegen des Zeitlimits aber nur selten zum gewünschten Erfolg führt. Letztendlich wird man daher einfach alles bauen, um es anschließend zu möglichst niedrigen Preisen seinen Gästen anzubieten. Gewinne sind nämlich garantiert: Die stets gut gehenden Restaurants und Fitnessstudios finanzieren jedes Luxushotel. HARALD WAGNER

MEINUNG HARALD WAGNER



Nach dem zweiten Hotel ist der Aufbau eines Hotelimperiums Routinearbeit.

In jeder der rund 20 Missionen dieselbe Leier: Räume bauen. Da jeder Zimmertyp aus rund hundert Elementen besteht und die Architektur nur innerhalb der Mission kopiert werden kann, wird **Hotel Gigant** schnell frustrierend. Nach all den Teppichen, Minibars und Gepäckablagen vergisst man leicht einmal den Lichtschalter und muss sich dann fragen, warum die Gäste nicht endlich zufrieden sind. Ein oder zwei Hotels lang mag das unterhaltsam sein, anschließend ist der Aufbau eines Hotelimperiums reine Routinearbeit. Dafür kann auch die Sims-artig schlichte, aber – dank der gut ausgearbeiteten Hotelgäste – dennoch sympathische Grafik nicht entschädigen: Diese wird nämlich ausgeblendet, sobald man die Kamera geschätzte zwanzig Meter vom Boden entfernt, um sich einen Überblick über sein Reich verschaffen zu können.

TESTURTEIL HOTEL GIGANT

ENTWICKLER	Enlight	ANBIETER	Jowood
PREIS	Ca. € 40,-	TERMIN	Erhältlich
USK	ohne	SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Einsteiger		
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: 3 Stufen		
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung	

TESTCENTER	Sehr niedrig	Mittel	Hoch
Prozessor in MHz	400	1000	2000
Arbeitsspeicher:	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Standard	High-End	Luxus

PRO & CONTRA

- Detailiertes Tutorial
- Gefällige Grafik
- Mangelnde Abwechslung
- Ungenügende Information
- Unbequemes Möblieren

GRAFIK	66%
SOUND	40%
STEUERUNG	58%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELEDISIGN	73%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS** oder **CARTYCOON** mochten.

52

Dino Island



UNDANKBAR Dinos alleine reichen nicht – ohne Attraktionen wie Autoskooter und Aussichtsturm locken Sie keine Besuchermassen an.



Im Jurassic Park ging alles schief. Auf Dino Island läuft's besser, aber perfekt ist die Saurier-Zucht auch hier nicht.

Eine karibische Insel, große Elektrozäune und längst ausgestorbene Riesen-Eidechsen – irgendwie erinnert **Dino Island** frappierend, an einen gewissen Kino-Blockbuster von Steven Spielberg. War es auf der Leinwand noch der schrullige Millionär Hammond, der Unsummen in das Klonen der Dinos investierte und aus den fresssüchtigen Reptilien eine Touristenattraktion machen wollte, fällt dieser Job bei **Dino Island** Ihnen zu.

Der einzige Unterschied: In Ihrem Park geht's friedlicher zu. Gemütlich bauen Sie Gehege, sorgen für Straßen und Wege, stellen Arbeiter ein und errichten Riesenräder und Imbissbuden. Ach ja: Und Sie klonen, kreuzen und verstrahlen Dinos. Denn ganz im Gegensatz zum Jurassic Park sind Ihre Besucher nicht damit zufrieden, Echsen zu sehen, die sie bereits aus Bilderbüchern kennen – die verwöhnten Kerle wollen mit den verrücktesten Kreuzungen und Kombinationen unterhalten werden.

Damit Sie Ihren Gästen ständig etwas Neues bieten können, steht Ihnen ein komplettes Labor zur Verfügung, in dem Sie wild an Ihren Knuddelviechern herumexperimentieren. Hier ein Bein, da noch einen größeren Kopf und der Fleischfresser dort drüben muss aggressiver werden. Die Evolution wird arbeitslos und Ihre Kassen klingeln. Dargestellt wird das Ganze in einer hübschen, aber unspektakulären 3D-Optik.

JOCHEN GEBAUER

MEINUNG JOCHEN GEBAUER



Nach Jurassic Park 3 dachte ich, ich könnte keine Saurier mehr sehen – ich habe mich geirrt.

Herrje, sind die niedlich. Liebevoll animiert hüpfen meine Knuddel-Dinos durch ihr Gehege. Später kann ich sie sogar gegeneinander um die Wette rennen lassen. Das ist lustig, da gucke ich gerne zu. Was mir weniger Spaß macht, ist das Gekreuze und Geklone: Das putzmuntere Aufbau-Spiel verliert durch die ständigen Unterbrechungen im Labor an Tempo und spielt sich zäher, als nötig gewesen wäre. So nett die Idee auch ist, mir hätten vorgefertigte Dinos besser gefallen. Ansonsten bin ich aber ganz zufrieden. Der Aufbau-Part ist durch die Bank ordentlich gemacht und dem putzigen Charme kann man sich nur schwer entziehen. **Dino Island** ist wie ein Disney-Film – unterhaltsam für die ganze Familie. Bloß: Warum hat den Entwicklern keiner gesagt, dass es Mausemännchen gibt und man damit ganz prima zoomen kann?

GOTT SPIELEN Im Labor kreuzen und klonen Sie Ihre Saurier oder Sie strahlen ein wenig an ihnen rum – dann wachsen vielleicht noch ein paar originelle Beine nach.

TESTURTEIL DINO ISLAND

ENTWICKLER Monte Cristo	ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger und Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	<input checked="" type="checkbox"/> Tech. umfänglich	<input checked="" type="checkbox"/> Ausprobieren
	<input checked="" type="checkbox"/> Unzumutbar	<input checked="" type="checkbox"/> Optimal
Prozessor in Megahertz:		
		
400	1000	2000
Arbeitsspeicher:		
		
128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
		
Standard	High-End	Luxus

PRO & CONTRA

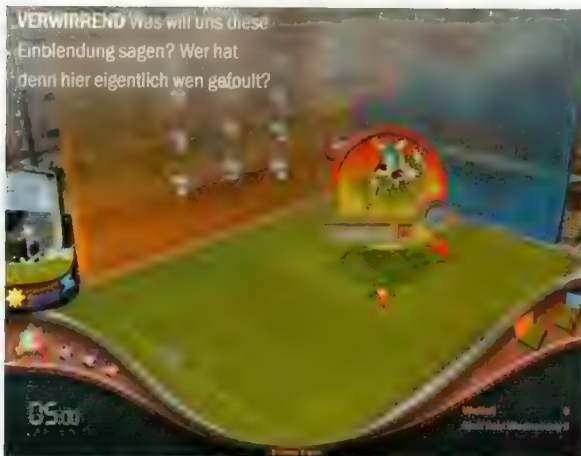
- Putzige Grafik und Animationen
- Ordentlicher Aufbau-Part
- Gutes Tutorial
- Katastrophale Zoom-Funktion
- Für Profis viel zu einfach

GRAFIK	<div><div></div></div>	76%
SOUND	<div><div></div></div>	51%
STEUERUNG	<div><div></div></div>	73%
ATMOSPHÄRE	<div><div></div></div>	75%
SPIELEDISIGN	<div><div></div></div>	72%
MEHRSPIELER	<div><div></div></div>	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **200 TYCOON** oder **THEME PARK WORLD** mochten.

73

Gianluca Vialli's European Manager



Der beste Grund, auf Anstoß 4 zu warten, heißt European Manager.

Gianluca Vialli – wer war das noch gleich? Ach ja, richtig, der ehemalige Stürmerstar der italienischen Nationalmannschaft, der als Trainer beim FC Chelsea gefeuert wurde und gerade mit Watford in der Bedeutungslosigkeit der zweiten englischen Liga versinkt. Ganz ähnlich ergeht es dem Fußball-Manager, für den er Pate steht – vor zehn

Jahren wäre er noch brauchbar gewesen, heute ist er angesichts der Standardfeatures (Sponsoring, Ticketverkauf etc.) jedoch chancenlos. Die Menüführung erinnert dank der pixeligen Mammut-Icons für Augenarzt-Patienten an den seligen Bundesliga Manager, die „Wir haben eine Gitarre und können ganz doll zupfen“-Musik nervt nach einer halben Minute fürchterlich und die Darstellung der Spielszenen könnte grotesker kaum ausfallen. Auf einem isometrischen Spielfeld taucht plötzlich ein kleines Standbild auf und der Kommentator kreischt ekstatisch: „Knapp daneben!“ Während man noch hektisch nach dem nichtexistierenden Ball sucht, wird man unverhoffterweise eines zweiten Bildes gewahr, das im eigenen Strafraum ein aufregendes Kopfballduell verkündet. Wie jetzt? Gucken Sie lieber die WM und freuen sich, dass Holland nicht dabei ist. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL EUROPEAN MANAGER

ENTWICKLER Wayward XS	ANBIETER Midas Games
PREIS Ca. € 35,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Für Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: individuell	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung	

TESTCENTER ☐ Test umbedingt ☐ Akzeptieren
Prozessor in Megahertz:
233 1000 2000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Low-End

PRO & CONTRA

- ✓ Kameramodus
- ✓ Viele europäische Ligen
- ✓ Groteske Spielszenen
- ✓ Konfuse Steuerung

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 25%

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 31%

STEUERUNG ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 38%

ATMOSPHÄRE ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 27%

SPIELDESIGN ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 52%

MEHRSPIELER ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UEFA MANAGER** oder **PREMIER MANAGER** mochten.

Fußballmanager Fun

NUN ZUR WERBUNG

Die meisten Geschäftsbereiche können Sie an die Automatik abgeben.



PLATT Die 2D-Grafik mag... wählten Ma... nur ein Gr... en entlocken, die Spielszenen sind aber noch wie vor spannend.

TESTURTEIL FUßBALLMANAGER FUN

ENTWICKLER Heart Line	ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN 07.06.2002
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 5 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung	

TESTCENTER ☐ Test umbedingt ☐ Akzeptieren
Prozessor in Megahertz:
233 1000 2000
Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Low-End

PRO & CONTRA

- ✓ Schnell durchschaubar
- ✓ Aktionen wirken sofort
- ✓ Echtzeitberechnete Spiele
- ✓ Wenige Optionen
- ✓ Kleinere Bugs

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 45%

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 44%

STEUERUNG ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 82%

ATMOSPHÄRE ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 29%

SPIELDESIGN ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 79%

MEHRSPIELER ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KICKER FUßBALLMANAGER** oder **BUNDESLIGA MANAGER X** mochten.

Weniger ist oft mehr - aber kommen Vereinsleiter auch ohne Würstchenbude aus?

Mit dem Fußballmanager Fun gehen die Kicker-Macher von Heart-Line neue Wege. Statt das altbekannte Spielprinzip mit immer neuen Optionen wie Fernsehinterviews oder Ansprachen in der Halbzeitpause zu strapazieren, konzentriert sich die Managersimulation auf Wesentliches:

Training, Aufstellung, Taktik und Spielerkäufe. Fast alle Geschäftsbereiche können Sie der Automatik überlassen und sich ganz Ihrer Mannschaft widmen. Dabei wirken sich Ihre Aktionen nun wesentlich unmittelbarer aus als noch beim Kicker Fußballmanager 2, dessen Engine für die echtzeitberechneten Be-

gegnungen sorgt. Trainingsresultate etwa sind sofort sichtbar. In Verbindung mit der durchdachten Benutzerführung und den fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden feiern auch Einsteiger schnell Erfolge. Erfahrene Vereinschefs werden natürlich manches Feature des „großen Bruders“ Kicker 2 vermissen, mit allen wichtigen europäischen Vereinen und Ligen (leider ohne Originallizenz) sind aber trotzdem mehrere Wochen Spaß garantiert. RÜDIGER STEIDLE



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE



NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR
GÜNSTIGES PC-TUNING

— JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR
BESSERES PC-ENTERTAINMENT.

— JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.

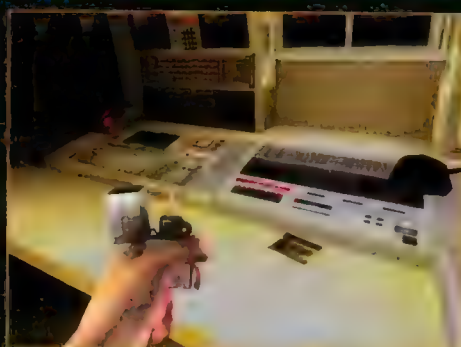
— JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

STIRB LANGSAM

NAKATOMI PLAZA™

*Eine Million Gangster auf der Welt
und ich verste am Ende mit
kleineren Füßen als meine Schwester!*

Mit der original
deutschen
Synchronstimme
von John McClane –
Manfred Lehmann!



Heiligabend in Los Angeles. Schlüpfen Sie in die Rolle von John McClane. Erleben Sie die Hölle im Nakatomi Plaza hautnah – genauso quadenlos wie im Originalfilm. Befreien Sie Ihre Frau und die anderen Geiseln aus den Fängen der gewissenlosen Gangster. Auf 40 action-geladenen Stockwerken vertrauen Sie besser nur sich selbst und Ihren Waffen, um den bedingungslosen Kampf zu bestehen. Drebuchorientierte Missionen, original Szenario und nur eine Hand voll Waffen – es wird eine lange Nacht, Cowboy...

www.stirblangsam.sierra.de



Die Kino-Blockbuster
jetzt auch als
Special Edition
auf DVD erhältlich!

KOMPLETT DEUTSCHE
ORIGINAL
VERSION



PC CD-ROM



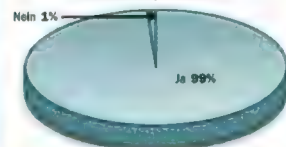
SIERRA™
www.sierra.de



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

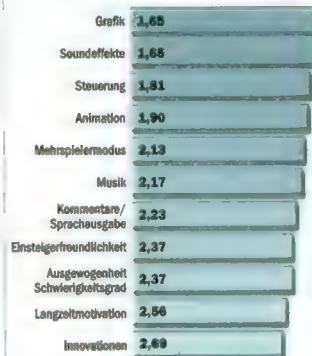
Mehr Kinoatmosphäre, mehr Story, mehr Handlungsfreiheit: In eindrucksvollen Bildern erzählt MoH: Allied Assault (dt.) ein Soldatenschicksal am Ende des Zweiten Weltkriegs. Dennoch: Trotz filmreifer Inszenierung, beklemmend realistischer Spielatmosphäre und adrenalinreibender Spannung wünschen sich die PC-Games-Leser, dass Add-on und Nachfolger noch besser werden. Das wirklich enttäuschende Spielatmosphäre wird dem ansonsten hollywoodreifen Ego-Shooter in keiner Weise gerecht.

Würden Sie Medal of Honor: AA (dt.) weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Was sich die PC-Games-Leser für den Nachfolger wünschen würden

1. Besseren Multiplayer-Modus
2. Bot-KI und mehr Teamplay im Singleplayer-Modus
3. Mehr Handlungsfreiheiten
4. Kürzere, aber dafür mehr und spannendere Missionen
5. Mehr Waffen und Fahrzeuge

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Dichte Atmosphäre
2. Die Spiel-Grafik
3. Das realistische Spielgefühl
4. Tolle Musik, Klasse Sound
5. Gute künstliche Intelligenz

1. Die kurze Spieldauer
2. Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
3. Das abrupte Ende
4. Hohe Hardwareanforderungen
5. Wenig Abwechslungsreichtum

Die Meinung der PC-Games-Leser:

TIMO BOCK (24).
Student aus Badenhausen
„Medal of Honor: AA (dt.) ist beängstigend realistisch und absolut packend in den Missionen. Die D-Day-Mission gehört zum Besten, was ich jemals auf dem PC gespielt habe, und wird wohl aufgrund ihrer grandiosen und realistischen Umsetzung in die Spiele-Annalen eingehen. Schade nur, dass man immer nur von einer Mission zur nächsten gehetzt wird und der Multiplayer-Part nicht innovativer geworden ist. Aber ansonsten: der zurzeit beste WWII-Shooter.“

THORSTEN KREBS (19).
Schüler aus Steinfurt
„Einfach geniale Grafik, gepaart mit sehr viel Innovationen. Dies gilt vor allem für den Singleplayer-Modus, da die Missionen viel mehr Abwechslung, Motivation und Realismus vermitteln. Vor allem die immer wieder erweiterten Aufträge und Missionsziele lassen das Spiel abwechslungsreich erscheinen. Das Gameplay ist gelungen, die Motivation hat gestimmt, allerdings nur bis zum viel zu frühen Schluss, der einem mit einem lapidaren „ENDE“ mitgeteilt wird.“

MAIK KRÜGER (30).
Verlagskaufmann aus Friedberg
„Ich bin kein Fan von Weltkrieg-Spielen, aber dieses Spiel packte mich von Anfang an. Man hat schon ab der ersten Mission das Gefühl, Hauptdarsteller in einem großen Film zu sein. Das Spielerlebnis kann man mit einem Wort beschreiben: intensiv. Medal of Honor: AA (dt.) ist so realistisch gemacht – auch ohne sichtbares Blut –, dass man das Spiel als Antikriegsspiel bezeichnen kann. Ich jedenfalls bin froh, dass es nur eine Computersimulation war.“

CHRISTOPH HEDLER (17).
Schüler aus Halle/Saale
„Medal of Honor: AA (dt.) ist ein Meisterwerk in Sachen Atmosphäre und Realismus. Am meisten hat mich die Klangkulisse überrascht, da sie sehr realistisch ist. Des Weiteren hat mir das Szenario in der Normandie sehr gefallen, da durch die geskripteten Ereignisse packende Stimmung aufgebaut wird und man sich fühlt, als wäre man mittendrin. Ich hätte mich aber sehr darüber gefreut, wenn es einen kooperativen Mehrspielermodus gegeben hätte.“

ACTION

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

1. **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**
Ego-Shooter | Activision
2. **Medal of Honor: AA (dt.)**
Ego-Shooter | Electronic Arts
3. **Half-Life: Counter-Strike (dt.)**
Taktik-Shooter | Vivendi Universal
4. **C&C: Renegade**
Ego-Shooter | Electronic Arts
5. **Operation Flashpoint**
Taktik-Shooter | Codemasters
6. **Deus Ex**
Action-Adventure | Eidos
7. **Zanzarah**
Action | THQ
8. **Allens vs. Predator 2**
Ego-Shooter | Vivendi Universal
9. **Ghost Recon**
Taktik-Shooter | Ubi Soft
10. **Half-Life (dt.)**
Ego-Shooter | Vivendi Universal

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Test

Ego-Shooter

GEKLAUT Bei dieser Zwischensequenz fühlt man sich irgend wie an einen bekannten Regisseur erinnert.

ZERBRECHLICH Eine intakte Glas scheinbe lässt sich mit gezielten Schüssen in einen lustigen Scher benhaufen verwandeln - nett!

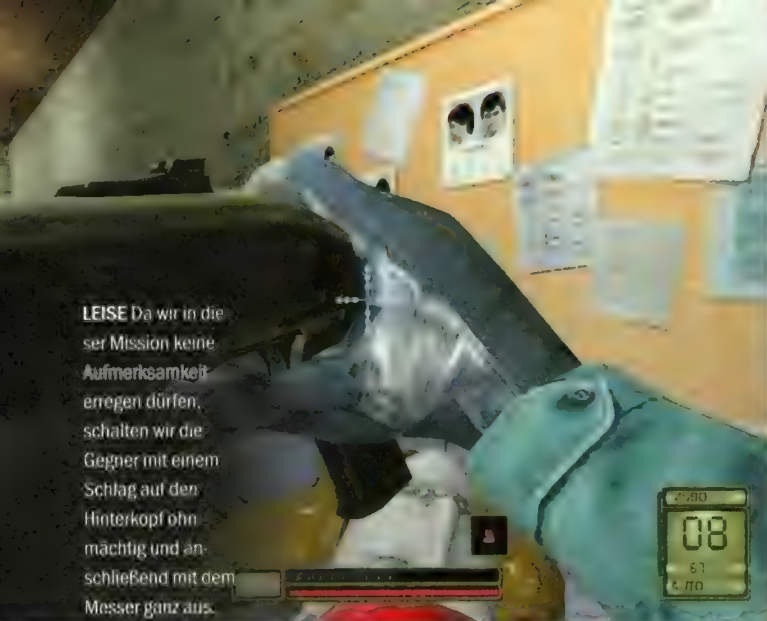
ERWISCHT Die üppige Vegeta tion im Dschungel bietet gute Verstecke. Das Scharfschützen gewehr leistet da gute Dienste.

UNGLAUBLICH Wenn das der Vorgesetzte sieht: Diese Burschen lümmeln in der Gegend rum, statt Wache zu schieben.

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Terroristen und Biowaf fen sind eine gefährliche Mischung. Als Profisold ner John Mullins bewah ren Sie die Welt mit Ihren Schießkünsten vor dem Schlimmsten.





LEISE Da wir in dieser Mission keine Aufmerksamkeit erregen dürfen, schalten wir die Gegner mit einem Schlag auf den Hinterkopf ohnmächtig und anschließend mit dem Messer ganz aus.



INTERAKTION Draht durchtrennen, Schlösser öffnen oder Tresore knacken: Sämtliche möglichen Aktionen werden per Item angezeigt und beanspruchen so viel Zeit, bis der obere rote Balken voll ist.

Der kurze Blick um die Hausecke verheißt nichts Gutes: Zwei Wachen patrouillieren, ein weiterer Posten beobachtet genau das Gebiet, das wir durchqueren müssen. Weder der dichte Regen noch die von Laternen unterbrochene Dunkelheit der Nacht können hier Schutz bieten. Schnell kommen wir aus unserem Versteck und strecken die beiden überraschten Bösewichter mit kurzen Salven nieder, der dritte eröffnet seinerseits das Feuer und ruft um Hilfe, Mist! Im gleichen Moment schlägt ein kleiner, metallischer Gegenstand ganz in der Nähe mit unverkennbarem Geräusch auf – eine Granate! Sofort rennen wir los und stellen erleichtert fest, dass es nur eine Blendgranate war. Die Erleichterung verfliegt, als sich nach und nach die Konturen mehrerer bewaffneter

Gestalten abzeichnen, die uns allesamt an den Kragen wollen. Zwei Magazine später sind auch diese Schurken erledigt und der Weg zum nächsten Abschnitt ist frei.

Klingt wie ein ganz normaler Ego-Shooter, ist es auch: **Soldier of Fortune 2: Double Helix** ist ein routiniert gemachtes Actionspiel und setzt auf bewährte Zutaten: viele Waffen, Unmen-

ihren kranken Plänen nur mit Waffengewalt abhalten lassen.

Als Terroristen mit verheerenden biologischen Kampfstoffen alle Bewohner eines kolumbianischen Dorfes vernichten, klingeln beim „Shop“ natürlich die Alarmglocken und Sie gehen der Sache auf den Grund. Wie sich im weiteren Verlauf der Story herausstellt, steckt hinter den Geschehnis-

zen in Spielgrafik erzählt, wobei Sie den Protagonisten dabei teilweise sogar selbst steuern. Einziger Kritikpunkt in Sachen Hintergrundgeschichte: Das Setting wurde in eine Parallelwelt voller Androiden verlagert, was den Anspruch auf einen realistischen Shooter natürlich schon vor dem ersten Schusswechsel ad absurdum führt (mehr dazu im Kasten „Deutsche Version – Was ist anders?“).

Aktiv sind Sie an den verschiedensten Einsatzorten. Als eine Art Prolog müssen Sie zunächst einen Wissenschaftler zur Zeit des kalten Krieges aus Prag herauschleusen. Wie jeder Einsatz ist auch dieser in mehrere Levels gegliedert, jeder davon umfasst neben einem Hauptziel diverse Einzelaufträge. Beispielsweise müssen Sie eine bestimmte Person befragen, den Weg in Gebäude finden, einen Frachter versenken oder Gefangene befreien. In den meisten Fällen stellt Ihnen das Pro-

Das Verhalten der computergesteuerten Figuren ist recht zweckmäßig: sie gehen geschickt in Deckung, suchen nach Ihnen und werfen Granaten zurück.

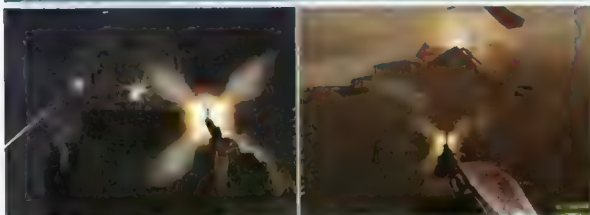
gen an Gegnern, abwechslungsreiche Levels. Sie übernehmen die Rolle des Söldners John Mullins, der im Dienste der Geheimorganisation „The Shop“ heikle Missionen auf der ganzen Welt erfüllt, um Bösewichter dingfest zu machen – und zwar die Sorte von Fieslingen, die sich von

sen weit mehr als nur die üblen Machenschaften eine Terroristenbande. Vielmehr kommt Mullins kriminellen Aktivitäten auf die Spur, in die sogar der „Shop“ verwickelt ist.

Die für einen Ego-Shooter sehr ordentliche Story wird mit dynamischen Zwischensequen-

Sondereinsätze

Zu den Höhepunkten des Spiels gehören Action-Einlagen, bei denen Sie von Fahrzeugen aus Gegner ausschalten müssen.



Auf der Flucht aus Prag liefern Sie sich von einem LKW aus heiße Schussgefechte mit Bösewichtern in anderen Wagen und an Straßensperren und müssen sogar mit einem Hubschrauber fertig werden.

Nachdem Sie Ihre Aufgaben in Kolumbien erledigt haben, müssen Sie mitsamt dem Team raus aus dem Dschungel. Vom Hubschrauber aus schalten Sie dabei gleich noch einige Rebellenbasen und Wachtürme aus.

Deutsche Version – Was ist anders?

Nach dem Massaker von Erfurt fordern einige Politiker das Verbot von gewalthaltigen Computerspielen. **Soldier of Fortune 2** würde wohl trotz diverser Änderungen in diese Kategorie fallen.

Im Gegensatz zur amerikanischen Version wurde **Soldier of Fortune 2** deutlich entschärft. Die gesamte Handlung wurde in ein Paralleluniversum verlagert, die Menschen durch Androiden ersetzt. Äußerlich unterscheiden sich die Blechkameraden durch graue „Haut“ und deutlich sichtbare Schweißnähte und Nieten im Gesicht. Statt Blut spritzen Funken, wenn Projektilen einschlagen, es ist nicht möglich, Körperteile abzuschießen. Zu guter Letzt wurden die Sounddateien ersetzt, so dass keine Schreie, sondern metallische Aufprallgeräusche hörbar sind. All diese Änderungen sollen eine mögliche Indizierung verhindern und wirken sich in keiner Weise auf den Spielspaß aus.



Statt Menschen sehen Sie in der deutschen Version Androiden. Deutlich erkennbar sind die Schweißnähte im Gesicht.



NETTER POOL

Bei der Gestaltung der Außenlevels gaben sich die Designer sehr viel Mühe, Innenräume wirken dagegen oft blass.

gramm frei, ob Sie frontal angreifen, taktisch schleichen oder eine Mischung aus beidem verwenden. Je höher der Schwierigkeitsgrad (insgesamt gibt es vier), desto mehr spielt die taktische Vorgehensweise eine Rolle und desto weniger führt Rambo-Verhalten zum Ziel. Das liegt an mehreren Parametern, die den Schwierigkeitsgrad bestimmen: Gegner richten größeren Schaden an, Sie dürfen weniger Munition und Waffen mit sich rumschleppen und die Speichermöglichkeiten sind auf wenige pro Level begrenzt. Pauschal gesagt: Wer einen actionreichen Shooter will, spielt auf „Amateur“, wer einen fordernden, realistischen Taktik-Shooter sucht, sollte sich auf „Soldier of Fortune“ versuchen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad bezüglich Tragekapazität, Waffenstreuung und Speichermöglichkeiten individuell einzustellen.

Mitunter ist es sogar Bedingung, keinen Alarm auszulösen und den geforderten Auftrag

völlig unbemerkt auszuführen. Das heißt allerdings nicht, dass Sie an allen Gegnern vorbeischießen sollen: Lautlos ausschalten und dabei nicht gesehen werden – das ist die Devise. Das umfangreiche Arsenal an Waffen, Zubehör und Ausrüstungsgegenständen bietet dafür das erforderliche Equipment. Messer, Pistole mit Schalldämpfer oder eine AK-47 mit aufgestecktem Bajonett – damit macht man keinen Lärm. Wer sich lieber durch die Maps ballert, darf zusätzlich auf Schrotflinte, Scharfschützengewehr, Maschinenpistolen, Uzis oder Granaten zurückgreifen. Was Sie mitnehmen, dürfen Sie zu Beginn selbst aussuchen. Das Programm schlägt eine empfohlene Auswahl vor, an die Sie sich natürlich nicht halten müssen. Allerdings sollten Sie nicht willkürlich Ihre Lieblingswaffe mitnehmen, sonst stehen Sie womöglich schnell ohne Munition da. Natürlich besteht selbst in diesem Fall immer noch die Möglichkeit, die Waffe eines Gegners samt

MEINUNG GEORG VALTIN



Ein grundsolider Ego-Shooter, dem es leider an Eigenständigkeit und Innovationen mangelt.

Eigentlich bietet *Soldier of Fortune 2* alles, was ich von einem Shooter erwarte, nur so richtig springt der Funke nicht über. Da können die Einsätze und Levels noch so unterschiedlich sein, das Gameplay wirkt auf Dauer wie das stumpfsinnige Erfüllen von Missionszielen. Es fällt schwer, sich mit John Mullins zu identifizieren. Objektiv bekommen Sie einen soliden, routiniert gestalteten Ego-Shooter ohne Schwächen. Wenn moderne Actionspiele à la *Deus Ex* oder *No One Lives Forever* zu vielschichtig sind und wer sich lieber von vorn bis hinten durch die Gegnerreihen kämpft, ist bei *Soldier of Fortune 2* bestens aufgehoben. Ansonsten lohnt sich ein Blick auf *Jedi Knight 2*, das ebenfalls von Raven Software entwickelt wurde und deutlich abwechslungsreicher ausfällt. Dass die deutsche Version ohne Splatter-Effekte und mit Androiden statt Menschen daherkommt, ist für den Spielspaß unerheblich.

Missionen ohne Ende

Ein Feature von *Soldier of Fortune 2* verdient eine genauere Betrachtung: der Zufallskarten-Generator.

Mit dem Zufallskarten-Generator erstellen Sie mit wenigen Mausklicks neue Maps für den Multiplayer-Modus und zusätzliche Missionen für Solospieler. Dafür wählen Sie einen Geländetyp (Dschungel, Wüste, Hügel, Schnee etc.) und die Tageszeit. Bei den Einzelmisionen ist der Schwierigkeitsgrad einstellbar, außerdem legen Sie fest, ob es eine Zeitbegrenzung gibt und ob das Inventar frei wählbar ist. Folgende Spielvarianten stehen zur Auswahl:

Infiltrierung:

Finden Sie ein oder mehrere Objekte, stehlen Sie sie und bringen Sie sie sicher zum Aufnahmepunkt.

Kopfgeldjäger:

Finden und eliminieren Sie die beschriebene Zielperson.

Zerstörung:

Finden und zerstören Sie ein beschriebenes Ziel.

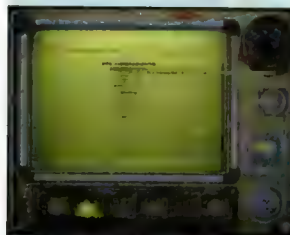
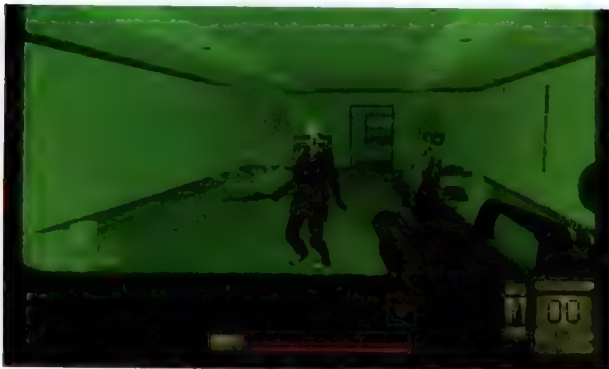
Flucht:

Brechen Sie aus einem Gefängnis aus und flüchten Sie zum Aufnahmepunkt. Bei höheren Schwierigkeitsgraden ist es nötig, das Abholkommando per Funk zu verständigen.

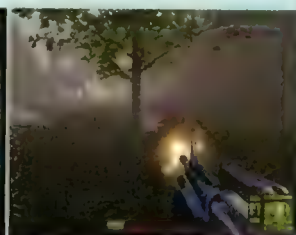
Bei den Mehrspieler-Maps geben Sie entsprechend einen der fünf Modi an. Haben Sie alle Parameter eingestellt, ergibt sich ein einmaliger Code. Auf diese Weise werden die Missionen gespeichert, so dass sie später erneut gespielt oder an Freunde weitergegeben werden können. Allerdings erreichen die Karten bei weitem nicht das Niveau der per Hand entworfenen Levels. Doch ist es ein wichtiger Schritt, um den Spielspaß bei kommenden 3D-Shootern auf einfache Weise zu vervielfachen.

DUMM GELAUFEN

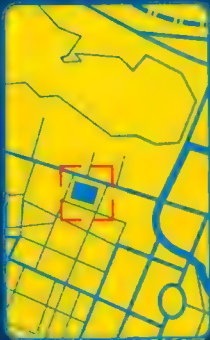
Dieser Gegner hätte uns überraschen können, hätten wir nicht vor dem Öffnen der Türe das Nachtsichtgerät aktiviert.



In diesem einfachen Menü stellen Sie die gewünschten Parameter ein ...



... und dürfen anschließend eine komplett neue Mission spielen.



Abenteuer erleben:

Echte Charaktere & Klassen

Mehr Skills & Zauber

Viel Erfahrungspunkte



Belenus



Troll



Orakel



Magier

Jetzt neu: 2 CDs und DVD
in einem Heft.

Mit Demos, Patches, Videos und
allen aktuellen News, Tests, Tipps
und Tricks für PC Gamer.
Jeden Monat neu am Kiosk.



Dein Spiel ist überall

Ich spreche in Rätseln. Doch
wenn du dich dieser Prüfung
stellst, könnte es sich für
dich lohnen.

Hilfe, ich stehe zwischen zwei
Endgegnern. Wie kann ich ihren
Fängen entkommen?

Edles Baumvolk, die Elfen des Silberwaldes
bitten euch, gebt uns von Eurem Manatrank.

Sieh, der Stern von Gluzerth. Wenn er im
Zenith steht, wird meine Rache kommen.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 10 Einsatzgebiete in aller Welt
- 60 Levels
- Zufallsgenerator für ständig neue Missionen
- 14 Waffen
- 8 Granaten
- 5 Mehrspielermodi
- 9 Mehrspielerkarten
- 4 Schwierigkeitsgrade

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Project I.G.I., Serious Sam 2
Entwickler:	Raven Software
Vom gleichen Entwickler:	Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Star Trek: Voyager - Elite Force
Publisher:	Activision
Adresse des Publishers:	Activision, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers:	info@activision.de
Offizielle Website:	www.activision.de
Website des Publishers:	www.activision.de
Website des Entwicklers:	www.ravensoft.com
Beste Fansite:	-
Telefon-Hotline (Kosten):	0190/824663 (€ 1,80/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	7. Juni 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

GRAFIK

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Metal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Detailliertheit Spielwelt	86	82	81
Detailliertheit Objekte	79	79	80
Vielfalt der Spielwelt	88	87	86
Animation der Objekte	78	85	86
Effekte	94	92	91
	85	82	80

SOUND

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Metal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Musik	91	94	87
Soundeffekte	90	92	88
Stimmen / Kommentar	90	91	91
	89	90	89

STEUERUNG

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Metal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Bedienungskomfort / Navigation	82	88	90
Präzision der Steuerung	80	84	85
Übersichtlichkeit / Perspektive	85	90	92
	85	90	90

ATMOSPHÄRE

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Metal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Spannung / Überraschungen	84	89	76
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	80	89	72
Story / Dialoge / Kommentare	86	87	79
Inszenierung	81	88	73
	87	89	80

SPIELEDISIGN

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Metal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Komplexität / Spieliefe	80	74	72
Einsteigerfreundlichkeit	79	60	62
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	78	75
Verhalten der Computerfiguren	69	69	66
Innovation	85	88	85
	78	74	61

MEHRSPIELERMODUS

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Metal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Abwechslung der Spielmodi	89	90	89
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	85	83	87
Einstellungsmöglichkeiten	88	88	88
	89	91	90

TEST-AUSGABE:
WERTUNG:

	PCG 05/02	PCG 01/02	PCG 07/02
	90	86	00

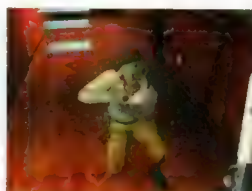
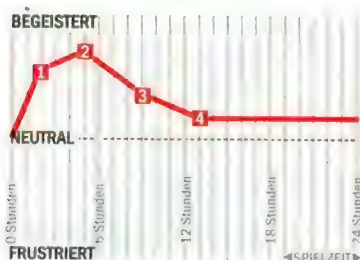
Pro & Contra

- Gut modellierte Figuren und Objekte
- Geschmeidige Animationen
- Sehr effektiv
- Sterile, künstlich wirkende Innenlevels
- Klare, zu den Charakteren passende Sprachausgabe und realistische Geräusche
- Musik wirkt an einigen Stellen nicht auf das Geschehen abgestimmt
- Hält sich an Ego-Shooter-Standards und ist umfangreich konfigurierbar
- Waffen verziehen realistisch
- Nachvollziehbare Storyline, Einsätze an verschiedenen Schauplätzen
- Spieler nimmt aktiv an den Zwischensequenzen teil
- Kaum Überraschungen, sehr vorhersehbar
- Gut strukturierte Missionen
- Sehr ausgewogene Schwierigkeitsgrade
- Keine innovativen Spiel-Elemente
- Für einen modernen Shooter zu wenig Abwechslung, zu geradlinig
- Fünf Spielmodi
- Teambasierte Varianten mit bis zu 64 Mitspielern
- Nur neun Karten

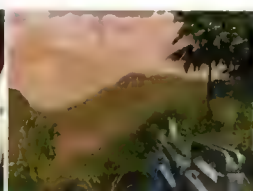
WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



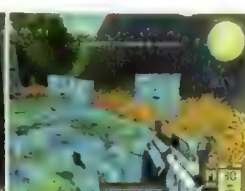
1 Der erste Einsatz in Prag macht Lust auf mehr. Durchdachtes Level-design und clevere Gegner gefallen.



2 Im Dschungel von Kolumbien sind taktische Fähigkeiten gefragt. Großartige Außenareale!



3 Mehr und mehr fehlt die Abwechslung oder neue Ideen. Routinisiert arbeitet man die Levelziele ab.



4 Der Mehrspielermodus und zufallsgenerierte Missionen verlängern den Spielspaß deutlich.

Leistungs-Check

Das Actionspiel Soldier of Fortune 2 von Raven Software bedient sich der 3D-Technologie von id Software - erweitert um einige Neuerungen: Beispielsweise sieht die dichte Vegetation in den Dschungel-Levels erstaunlich gut aus, ebenso überzeugend kommen die Wettereffekte rüber. Das hat seinen Preis: Vergleicht man die CPU-Belastung von SoF 2 mit dem ebenfalls auf der Q3A-Engine basierenden Jedi Knight 2, so brauchen Sie schon ein paar MHz mehr, um SoF 2 flüssig spielen zu können.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS?

- Technisch unmöglich
- Unzumutbar
- Akzeptabel
- Optimal

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra												
Geforce256												
Geforce2 MX												
Kyro II												
Radeon 32 DDR												
Voodoo 5												
Geforce2 GTS												
Geforce2 Pro												
Geforce2 Ultra												
Geforce3												

Munition an sich zu nehmen.

Apropos: So leicht machen es Ihnen die Bösewichter nicht, das Verhalten der computergesteuerten Figuren ist recht zweckmäßig. Sie suchen geschickt Deckung im Gelände, stöbern Ihre Figur in Verstecken auf, werfen Granaten zurück, die Sie nach ihnen werfen, und stellen Ihnen so manchen Hinterhalt. Die Entwickler verwendeten sehr viele geskriptete Events und sorgen damit für Abwechslung. Wenn es verdächtig ruhig auf dem Bildschirm zugeht oder eine schöne Waffe oder ein großer Medikit am anderen Ende des Ganges liegt, müssen Sie immer mit plötzlich auftauchenden Gegnern rechnen.

Natürlich sind die Bots auch nur Bots und lassen sich trotz aller Bemühungen um ein herausforderndes Verhalten oft austriksen. Und zwar ganz billig: Sobald Sie gesehen werden, ziehen Sie sich in eine gute Position zurück und warten. Es dauert nicht lange, dann stehen Ihre Widersacher brav auf dem Präsentierteller. Immerhin muss man ihnen zugute halten, dass sie vorher Granaten an Ihren vermuteten Standort werfen. Wie es sich für einen Ego-Shooter gehört, bietet

Soldier of Fortune 2: Double Helix jede Menge Spaß im Kampf mit und gegen menschliche Spieler. Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag sind hinlänglich bekannt und gehören zur Standard-Ausstattung. Infiltration ist eine Variante, in der beide Teams bestimmte Ziele erfüllen müssen: Während die einen geheime Dokumente stehlen und zu einem bestimmten Punkt auf die Karte bringen müssen, soll Team Nummer 2 genau das

Sie sich zur Seite lehnen können. Damit bieten Sie nur wenig Treflerfläche und können so recht sicher aus der Deckung schießen.

Ihr Söldner interagiert auf unterschiedliche Weise mit seiner Umwelt: Sie knacken Tresore, ziehen Schutzanzüge an, bringen Sprengsätze an und vieles mehr. Damit das Ganze nicht zu kompliziert wird, werden alle derartigen Aktionen mit einer Taste erledigt. Ein kleines Symbol zeigt an, wann eine solche Aktion möglich

Levelarchitektur, Größenverhältnisse, Beleuchtung und Texturen stimmen - dennoch wirken Innenlevel steril.

verhindern. Elimination ist praktisch die teambasierte Version von Last Man Standing: Sobald alle Mitglieder einer Mannschaft gefragt wurden, hat das andere Team gewonnen. Leider gibt es insgesamt nur magere neun Maps, die sich zum Großteil als modifizierte Karten aus dem Einzelspielermodus entpuppen.

Die Steuerung hält sich an Genre-Standards und bietet sämtliche erdenklichen Aktionen. Besonders wichtig sind aufgrund der taktischen Ausrichtung die Tasten, mit denen

oder auch erforderlich ist. Schwierige Rätsel finden Sie in **Soldier of Fortune 2: Double Helix** nicht. Da betätigen Sie allenfalls mal einen Schalter, um irgendwo anders eine Luke zu öffnen. Entsprechend geradlinig sind die einzelnen Maps auch gestaltet. Dass die Designer von Raven Software schon den einen oder anderen 3D-Shooter fertig gestellt haben, merkt man deutlich: Levelarchitektur, Größenverhältnisse, Beleuchtung und Texturierung überzeugen – bei der Vielfalt der unterschiedlichen

Grafiksets eine beachtliche Leistung. Die Verteilung der Munition, Rüstung, Waffen und Medipacks ist durchdacht und gut ausbalanciert. Um die riesigen Außenareale, beispielsweise die Dschungel-Levels in Kolumbien, darzustellen, musste die verwendete **Q3: TA-Grafik-Engine** stark aufgeböhrt werden.

Überhaupt haben die Entwickler aus den gegebenen Möglichkeiten fast das Optimum herausgeholt. Aber eben nur fast, denn gerade bei Innenräumen tritt in **Soldier of Fortune 2** das gleiche Problem auf wie bei **Jedi Knight 2**: Die Schauplätze wirken zu steril, zu blass, zu künstlich. Darunter leidet die Atmosphäre und das Erfüllen der Missionen wird mit der Zeit zum sturen Abarbeiten einer Liste von Zielen. Bei Titeln wie **No One Lives Forever** oder **Half-Life (dt.)** hat man das Gefühl, Teil des Geschehens zu sein – Überraschungsmomente sorgen immer wieder für Motivationsschübe. Das werden Sie bei **Soldier of Fortune 2** vermissen. Der umfangreiche Shooter ist solide, zum Spitzenprodukt fehlen aber Eigenständigkeit, Atmosphäre und herausragende Features.

GEORG VALTIN



MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER



Soldier of Fortune 2 ist wie ein Dokumentarfilm: ungeschminkt und ohne Unterhaltungs-Anspruch.

Ich bin hin und her gerissen. Technisch bringt **Soldier of Fortune 2** wirklich alles mit, was ein guter Ego-Shooter braucht. Erstaunlich gut finde ich zum Beispiel die KI der Computergegner, die die Verfolgung aufnehmen, sich zusammenrotten, Deckung nehmen und das Terrain ausnutzen. Da muss man wirklich auf alles gefasst sein. Die Grafik zeigt Licht und Schatten. Während es wirklich aufregend ist, im kolumbianischen Dschungel durch hüfthohe Farne und Gräser zu pirschen, und die Charakteranimationen ihresgleichen suchen, wirken die Innenlevels reichlich öde. Ein echtes Highlight und für mich DIE Innovation an **SoF 2** ist der Zufallsgenerator für Multiplayer-Karten. So etwas gab's noch nicht. Und trotzdem: Das Spielgeschehen fesselt mich nicht mit entsprechender Begeisterung an den Monitor. Ich finde, **Soldier of Fortune 2** artet in Arbeit aus. Wer hat sich zum Beispiel diese übertriebenen Schleich-Missionen einfallen lassen? Das nervt. Wenn ich am PC spiele, will ich mich gut unterhalten und nicht abrackern. Ich will eine spannende Geschichte nachspielen, überraschende Wendungen erleben. Ich will „Magic Moments“, über die ich staunen kann. So gesehen ist **Soldier of Fortune 2** für mich ein Spiel ohne Seele.

TESTURTEIL SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

ENTWICKLER Raven Software	ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 64	Netzwerk: 64 1 Sp./Packung

TESTCENTER	<input checked="" type="checkbox"/> Tech. vorzüglich	<input checked="" type="checkbox"/> Akzeptabel
Prozessor in Megahertz:	<input checked="" type="checkbox"/> 500	<input checked="" type="checkbox"/> 1.000
Arbeitsspeicher:	<input checked="" type="checkbox"/> 64 MB	<input checked="" type="checkbox"/> 256 MB
Grafik-Chip-Klassen:	<input checked="" type="checkbox"/> Low-Cost	<input checked="" type="checkbox"/> High-End

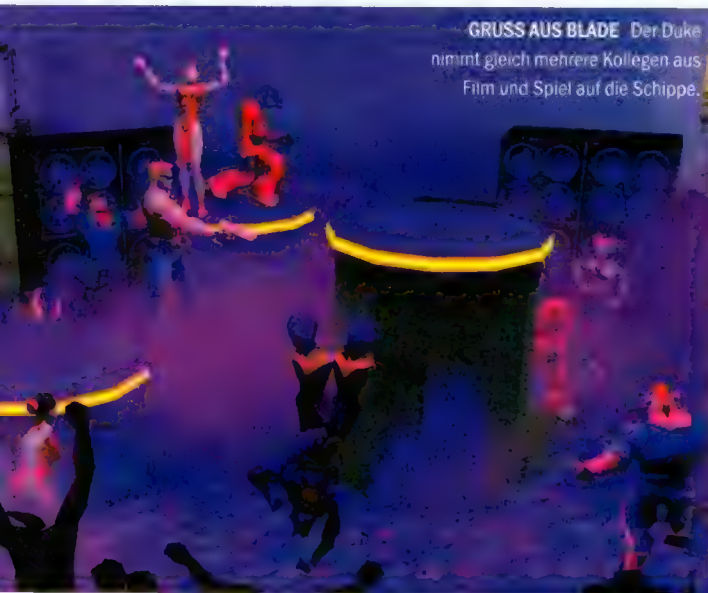
PRO & CONTRA

- ☒ Gut modellierte Figuren und Objekte
- ☒ Gut strukturierte Missionen
- ☒ Für einen modernen Shooter zu wenig Abwechslung, zu geradlinig
- ☒ Sterile, künstlich wirkende Innenlevels

GRAFIK	81%
SOUND	87%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELEDISIGN	72%
MEHRSPIELER	89%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM 2** oder **GHOST RECON** mochten.

Duke Nukem: Manhattan Project



GRUSS AUS BLADE Der Duke nimmt gleich mehrere Kollegen aus Film und Spiel auf die Schippe.



Dicke Knarren, **coole Sprüche**, **heiße Musik** und scharfe Babes – der Duke ist wieder da.

SCHRABB SCHRABB
Dieser Kampfheli ist der erste große Zwischengegner, mit dem Sie es zu tun bekommen.

Bevor das Schwarzenegger-Double Duke Nukem zum Ego-Shooter-Helden emporstieg, schwang er sich in 2D-Ballerspielen von Plattform zu Plattform und plättete dabei Monster en masse. **Manhattan Project** wagt den Schritt zurück zu den Anfängen des Blondschopfs und schickt ihn in zeitgemäßer 3D-Optik abermals durch ein solches Hüpf- und Baller-Abenteuer. Mit der Tastatur oder vorzugsweise dem Gamepad dirigieren Sie den

Muskelmann durch acht große, in mehrere Levels unterteilte Episoden im futuristischen New York. Dort lässt ein mysteriöser grüner Schleim friedliche Haustiere in blutrünstige Bestien mutieren. Der Duke verwandelt sie mit Pumpgun, Maschinengewehr und Rohrbomben in rote Soße. Zwischendurch laden Eisenträger, Wärscheleinen und Gerüste zu wagemutigen Kletterpartien und Hüpfen ein. Die führen normalerweise zu versteckten Extras, mit denen der Herzog

etwa kleine Kratzer heilt, oder zu Sprengsätzen, die bis zum Happy End des Levels entschärft sein wollen. Damit Meister Nukem seine Machosprüche loswerden kann, haben die Mutanten praktischerweise leicht bekleidete Mädels an die Bomben gefesselt. Die Gegnerschar reicht von den bekannten Schweine-Cops über Lack- und Leder-Dominas bis hin zu Uzi-schwingenden Ninjas. Nach jeder abgeschlossenen Episode wartet der übliche Obermott auf sein Ende.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Ganz so cool wie Dukes Sprüche ist die Neuauflage nicht geworden.

Manhattan Project macht Laune – allerdings nur einen Abend lang, dann hat man allen Schauplätzen einen Besuch abgestattet. Trotz Speicherpunktsystem. Wer alle Geheimverstecke entdecken will, braucht etwas länger, muss sich dafür aber auch länger mit dem nicht immer ganz fairen Leveldesign herumschlagen. Allzu oft fällt der Duke einem Hinterhalt zum Opfer oder stürzt dank der etwas schwammigen Steuerung bei einer Kletterpartie ins Bodenlose. Ansonsten schafft es der Plattformgekonnte, den Charme der alten **Duke Nukem**-Spiele einzufangen. Dukes sarkastische Einzeiler sind genauso wie die vielen versteckten Gags immer wieder für einen Lacher gut, die acht Episoden und ihre Endgegner sind einfallsreich, der rockige Soundtrack treibt die Motivation und – hey – es ist schließlich der Duke.

TESTURTEIL DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

ENTWICKLER Arush	ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 28,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstieger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

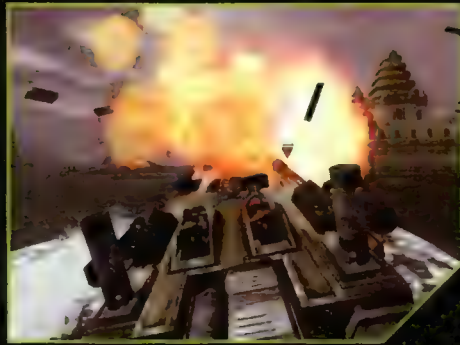
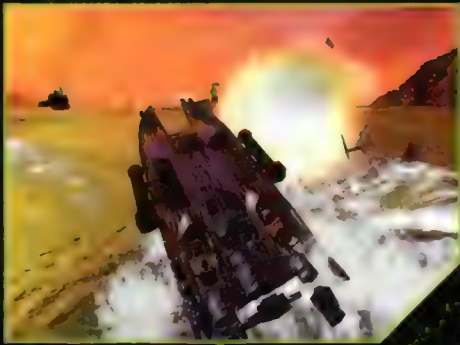
TESTCENTER	128 MB, vollständig 128 MB, teilweise 64 MB, teilweise 32 MB, teilweise
Prozessor in Megahertz:	350 1.000 2.000
Arbeitsspeicher:	128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Standard High-End Low-End

PRO & CONTRA

- Der Duke in seinem Element
- Einfallsreiche Endgegner
- Abwechslungsreiche Levels
- Nur 5 bis 10 Stunden lang
- Speicherpunktsystem

GRAFIK	76%
SOUND	83%
STEUERUNG	74%
ATMOSPÄRE	69%
SPIELEDISIGN	77%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **RAYMAN 2** mochten.



VORSICHT! AUCH WASSER KANN BRENNEN.



Kampfboote mit höllischer Feuerkraft warten auf den Einsatz. Bist du bereit für harte Missionen bei optimaler Bewaffnung? Rasante Angriffsmanöver drohen, denn der Feind wütet nicht nur auf dem Meer, sondern auch am Ufer. Wahnsinn ist hilfreich, eine gute Strategie erforderlich, Skrupel völlig überflüssig.

www.xbox.com/de/bloodwake **PLAY MORE. PLAY BLOOD WAKE.**





Spider-Man: The Movie



LUFTIG Bei dem Ausblick vorgisst man, darüber nachzudenken, wo Spider-Man eigentlich seine Spinnweben festmacht.

Pünktlich zum Filmstart kämpft Spider-Man **gegen Gauner, Superhelden und Kameraperspektiven.**

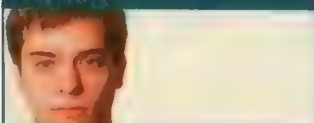
KAMPF DER GIGANTEN
Spider-Man im Kampf gegen einen anderen Comic-Bösewicht: Shocker!

Spider-Man: The Movie hat eine gute und eine schlechte Seite: Da gibt es atemberaubende Außenlevels, in denen Sie sich durch Häuserschluchten schwingen, an verspiegelten Wolkenkratzerwänden krabbeln und Spinnweben auf surrende Roboter schleudern. Unten wuseln Autos, so klein wie Ameisen. Das ist Action, die zum Popcornknabbern einlädt. Dann gibt es Spielszenen, die in geschlossenen Räumen stattfinden. In Räumen, die so klein

sind, dass Sie wegen der eigenwilligen Kameraperspektiven nie wissen, in welche Richtung Ihr Superheld gerade tappt. Weil Spider-Man an Wänden und Decken wandert, als sei es das Normalste der Welt, springt die Perspektive nervös hin und her. Die Steuerung, die in Relation zum Blickwinkel steht, ändert sich gleichermaßen. Das heißt, manchmal laufen Sie nach unten, wenn Sie nach unten drücken – manchmal aber auch nach oben. Der Kampf gegen Gauner ist deshalb meist

ein Kampf gegen die Unübersichtlichkeit: Sie springen blind ins Getümmel, teilen mit Fäusten, Füßen und Spinnennetzen aus. Sie werden schon treffen. Mit etwas Fingerfertigkeit helfen Spezialmanöver, die Spider-Man vollführt, als hätte er den schwarzen Gürtel: Er springt Gegnern von oben auf die Schultern oder befreit sich mit Salto aus scheinbar ausweglosen Situationen. Und wenn's mal nicht klappt, landen Sie in Ermangelung einer Speicherfunktion am Level-Anfang. **THOMAS WEISS**

MEINUNG THOMAS WEISS



Spider-Man ist so schnell, dass die Kamera nicht hinterherkommt.

So habe ich mir das Leben eines Superhelden vorgestellt: Knapp Abenteuer überleben und immer einen lockeren Spruch auf den Lippen haben. Was ich mir nicht vorgestellt habe: dass ich nicht nur gegen Bösewichter, sondern auch gegen eine wild gewordene Kameraperspektive antreten muss. Das Geschehen dreht sich im Sekundentakt, mein Magen macht fast dasselbe und Spider-Man daraufhin das, was er will. Erst, wenn ich die Hände vom Gamepad nehme, steht meine Figur still. Kameraperspektive, Steuerung und die fehlende Speicherfunktion sind Dinge, die dem Spiel den Sprung über die 70%-Hürde verwehren. Der Rest ist, was Action-Spieler lieben: Geskriptete Ereignisse an allen Ecken und Enden, ein umfangreiches Kombo-Repertoire, teilweise atemberaubende Grafiken. Hoffentlich schaffen es die Programmierer, die Mängel beim Nachfolger auszubügeln.

TESTURTEIL SPIDER-MAN: THE MOVIE

ENTWICKLER	ANBIETER
LTI Gray Matter	Activision
PREIS	TERMIN
Ca. € 40,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstellbar: drei Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: -
Internet: -	1 Sp./Packung

TESTCENTER	Techn. Leistungen	Ansprüche
	<input checked="" type="checkbox"/> Unumsetzbar	<input checked="" type="checkbox"/> Optional
Prozessor in Megahertz:		
500	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:		
	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
Low-Cost	High-End	Low-End

PRO & CONTRA

- ✓ Viele geskriptete Ereignisse
- ✓ Stilvolle Comic-Grafik
- ✓ Verwirrende Kameraperspektiven
- ✗ Keine Speicherfunktion
- ✗ Spieldauer: ein Wochenende

GRAFIK	83%
SOUND	80%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELEDISIGN	72%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TOMB RAIDER** oder **HEAVY METAL F.A.K.K. 2** mochten.



NO STYLE? NO POINTS!



Mit Project Gotham Racing beginnt eine neue Ära der Rennspiele. In einem der über 25 High-Performance-Rennwagen geht es auf einer der mehr als 200 Fahrtrouten quer durch das reale Streetlife der vier Megametropolen. Fährst du volles Risiko, mit Style oder vorsichtig? Das neue Kudos-Punktesystem entscheidet, ob du lieber noch eine Übungsrunde einplanst. Denn nur, wenn du den nötigen Drive hast, kommst du bei Project Gotham Racing als Sieger ins Ziel.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.



www.xbox.com/de/projectgotham

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Gotham und die Xbox Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. Ferrari, Ferrari F50, alle damit zusammenhängenden Logos und die besondere Gestaltung des Ferrari F50 sind Marken der Ferrari S.p.A., die unter bestimmten Patenten von der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG lizenziert sind. Porsche, Boxster S und 911 GT sind eingetragene Marken der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Die Marken "TT" werden von Microsoft mit der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung der AUDI AG genutzt. Das Erscheinungsbild des TVR Tuscan wird mit der Zustimmung der TVR Engineering LTD. genutzt und steht in deren Eigentum. Die Mitsubishi- und Lancer Evolution-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Mitsubishi Motors Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Aston Martin und Vanquish sind eingetragene Marken der Ford Motor Company und lizenziert an Microsoft Corporation.



K.Hawk



SABOTAGE In großen, unterirdischen Hallen ist Kitty auf der Suche nach einer Raketenanlage.



ERWISCHT Bevor die Alarmsternen dröhnen, muss Kitty kurzen Prozess machen.



Ein Fräulein alleine unter Männern. Was tut die Gute? Ge-
nießt sie die Auswahl? Sie kratzt, rennt weg und versteckt sich.

OBSERVIERUNG Gute Spioninnen studieren die Routen der Wachen, bevor sie in Lager eindringen.

Leise geht es zu im Action-Adventure K.Hawk. Die Frau, der Sie über die Schultern schauen und deren Schritte Sie lenken, flüstert mit der deutschen Stimme von Ally McBeal: „Das hat mir gerade noch gefehlt!“ Ringsum erscheinen Soldaten, laufen den Strand ab, um sicherzustellen, dass keine Überlebenden aus dem Hub-schrauber gekrabbelt sind, den sie abgeschossen haben. Kitty Hawk saß darin als Pilotin – die Kollegen sind tot. Jetzt

huscht sie geduckt zwischen Felsbrocken durch, flieht in den Wald hinein. Ein Radar zeigt ihr an, wohin die Feinde gucken und wie weit sie hören. Vorsichtig dringt sie in ein bewachtes Lager ein, um die Heimbasis anzufunkeln. Kann sie jemand abholen? Solange die Raketenstellungen funktionieren, sei sie auf sich alleine gestellt, rauscht die Antwort aus dem Gerät. Die Anlage sei über einen unterirdischen Gang zu erreichen. Patrouillen decken jeden Zentimeter der

Insel ab: die Buchten, die Grünflächen, die Hügel. Als Kitty Pistolen, Gewehre und Granaten gefunden hat, fühlt sie sich ein bisschen sicherer, aber nur im Notfall schießt sie mit den Waffen auch. Um die Raketen zu sabotieren, schleicht sie meist friedlich hinter Wachleuten her, duckt sich unter Kameras weg, kauert hinter Kisten und rennt los, wenn alle wegschauen. Erst Hinweise auf grausame Menschenversuche machen Kitty richtig grantig. DANIEL CH. KREISS

MEINUNG DANIEL CH. KREISS



Wenn ich vor Wachposten den Hampelmann mache und trotzdem nicht bemerkt werde, ist das doof.

Am Strand ist noch eitel Sonnenschein. Trotz der mittelmäßigen Grafik und der Story, die in fünf Minuten entstanden sein muss, bin ich schön nervös, während ich mich vor den Verfolgern hinter Felsbrocken verstecke und gebeugt zu einer abseits stehenden Palme haste. Als ich die ersten Male Lager infiltriere, Pistolen finde und Maschinen sabotiere, fühle ich mich auch noch unterhalten. Danach bleibt das Schema gleich, die Höhepunkte werden selten: hier ein Schalldämpfer, da ein gelungenes Manöver zwischen zwei Kameras hindurch. Ärgerlich ist die Einfältigkeit, mit der die Söldner auf der Insel ihren Job erledigen: Wie auf Schienen laufen sie ihre festen Strecken ab. Ihr Sichtfeld endet genau mit dem Kegel, der im Radar angezeigt wird – auch wenn kein Hindernis im Weg steht. Oft kann ich sogar aufrecht vor Wachen stehen, ohne dass sie mich sehen.

TESTURTEIL K.HAWK

ENTWICKLER Similis
PREIS Ca. € 45,-
USK N. n. b.
ANBIETER Jowood
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE Für Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Sehr unzufrieden ☐ Unzufrieden ☐ Akzeptable ☐ Zufrieden ☐ Sehr zufrieden

Prozessor in Megahertz:

700 1000 2000

Arbeitsspeicher:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PRO & CONTRA

- Steuerung wie in Ego-Shootern
- Professionelle Sprecher
- Mangelhafte Künstliche Intelligenz
- Zu wenig Abwechslung
- Tonfehler: Stimmen teils zu leise

GRAFIK ☒ 71%
SOUND ☒ 74%
STEUERUNG ☒ 78%
ATMOSPÄRE ☒ 72%
SPIELEDISIGN ☒ 64%
MEHRSPIELER ☐ -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie THIEF 2 oder METAL GEAR SOLID mochten.

68

ZANZARAH

DAS VERBORGENE PORTAL

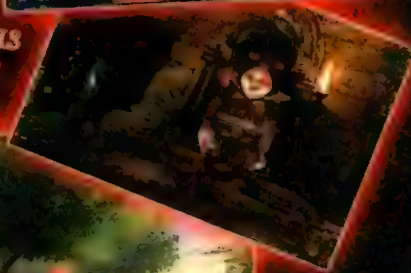
ENTFÜHRE AMY AUS IHREM EINTÖNIGEN LEBEN
HINEIN IN EINE FANTASY-WELT VOLLER MAGIE,
ABENTEUER UND SPANNENDER KÄMPFE.

Erforsche das Reich der Feen und Kobolde,
nutze Amys stetig steigende Macht und begegne
den Fabel-Wesen von Zanzarah. Jenen Wesen,
die für dich magische Duelle austragen werden
gegen Kobolde, Elfen und feindlich gesinnte
Druiden, damit du dein wichtigstes Ziel verfolgen
kannst: die Vereinigung zweier Welten die
schon einmal miteinander verbunden waren.

SAMMLE UND TRAINIERE DEINE FEEN
FÜR ACTIONGELADENE KÄMPFE



DUTZENDE SPELLS
UND ÜBER 70 MAGISCHE
WESEN ERWARTEN DICH



ENTDECKE MÄRCHENHAFTES LANDSCHAFTEN
UNTERMALT VON STIMMUNGSVOLLER MUSIK



FUNATICS
DEVELOPMENT
phenomedia

WWW.FUNATICS.DE

WWW.ZANZARAH.COM

WWW.THQ.DE

© 2003 FUNATICS DEVELOPMENT GMBH. ALL RIGHTS RESERVED. EXCLUSIVELY LICENSED
TO AND PUBLISHED BY THQ INC. OR ITS SUBSIDIARIES. THQ AND ITS LOGOS
ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED.

THQ



Team Factor



HALLO, BOT! Hallo? Hal-loohooo! Die computergesteuerten Gegner reagieren oft auch dann nicht, wenn man sie beschießt.



Als Taktik-Shooter, der das Genre revolutioniert, will sich Team Factor verstanden wissen. **Daraus wird nichts.**

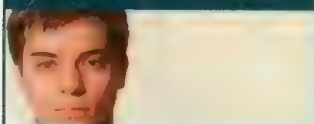
FAST EXPLOSIV Man hat schon opulentere Explosionen gesehen. Die Grafik ist wahrlich nicht die Stärke von Team Factor.

Der Multiplayer-Shooter **Team Factor** ist ein ähnliches Schwergewicht wie **Tribes 2**. In oft sehr großen Außenarealen werden drei Teams aufeinander losgelassen, deren Mitglieder sich aus verschiedenen Charakterklassen zusammensetzen. Scouts versorgen Soldaten mit blinkenden Pünktchen auf dem Radar, Scharfschützen kauern im Schlamm und so genannte Spezialisten fahren schwere Geschütze auf. Das Zusammenspiel der Berufe entscheidet

über den Erfolg. Ungeübte schießen höchstens Löcher in die Luft. Eine Besonderheit von **Team Factor** kennen Sie aus Rollenspielen: Im Modus „realistisch“ steigen die Fähigkeiten der Spielfiguren. Wer ständig von einer Deckung zur nächsten hechtet, kriegt hohe Ausdauerwerte. Andere schleichen regelmäßig und dämpfen so Laufgeräusche. Selbst Atemübungen spielen in **Team Factor** eine Rolle: Ist Ihr Charakter außer Puste, verzieht das Gewehr. Auf Knopfdruck halten

Schützen die Luft an und zielen für wenige Sekunden präziser. Alles neu, alles vielversprechend. Woran es hapert, ist die visuelle Umsetzung. Grafisch ist **Team Factor** schön – würde man es am technischen Stand von vor drei Jahren messen. Bäume erscheinen wie Pappaufsteller, Texturen sind ein lieblos zusammengeschütteter Farbenbrei. Und die Animationen wirken, als hingen Arme und Beine der Soldaten an den Fäden eines untalentierten Puppenspielers. **THOMAS WEISS**

MEINUNG THOMAS WEISS



Gute Ideen machen noch lange kein gutes Spiel.

Team Factor hätte ein Sturm werden können, der durch das Genre der Multiplayer-Taktik-Shooter tobt. Ein laues Lüftchen ist es geworden. Vieles verhindert, dass der Titel in der Oberliga mitspielt: Die Spielfiguren bewegen sich zu langsam, wanken stark und verziehen die Waffe beim Schießen unberechenbar. Realismus schön und gut, aber übertrieben eingesetzt wird er zur Spaßbremse. Und das bricht **Team Factor** das Genick, was verdammt schade ist, weil das Grundgerüst mit all seinen neuen Ideen sehr vielversprechend wirkt. Wenigstens bleibt die Hoffnung, dass **Team Factor** über die Monate hinweg reifen wird: Wenn die Programmierer noch am Streuverhalten der Waffen arbeiten, die Grafik optimieren und den Bots eine geschickte KI verpassen, könnte sich das Spiel zur ernsthaften Alternative zu **Counter-Strike** & Co. entwickeln.

TESTURTEIL TEAM FACTOR

ENTWICKLER 7FX	ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:	800	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:	64 MB	128 MB	256 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-End	Standard	High-End

PRO & CONTRA

- ✓ Vier Berufe
- ✓ Optionale Rollenspiel-Elemente
- ✓ Fortwährende Updates geplant
- ✗ Bewegungen unausgereift
- ✗ Grafik nicht zeitgemäß

GRAFIK	51%
SOUND	62%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELEDISIGN	57%
MEHRSPIELER	57%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE** oder **OPERATION FLASHPOINT** mochten.

57

Erschaffe Dein Traumhotel

Baue

das beste Haus am Platz

Gestalte

die perfekte Einrichtung

Beobachte

das Leben Deiner Gäste

Manage

Deinen Erfolg

Lebe

Deinen Traum vom
perfekten Hotel



www.hotelgigant.com

HOTEL GIGANT



JoWood
Productions

LONDON

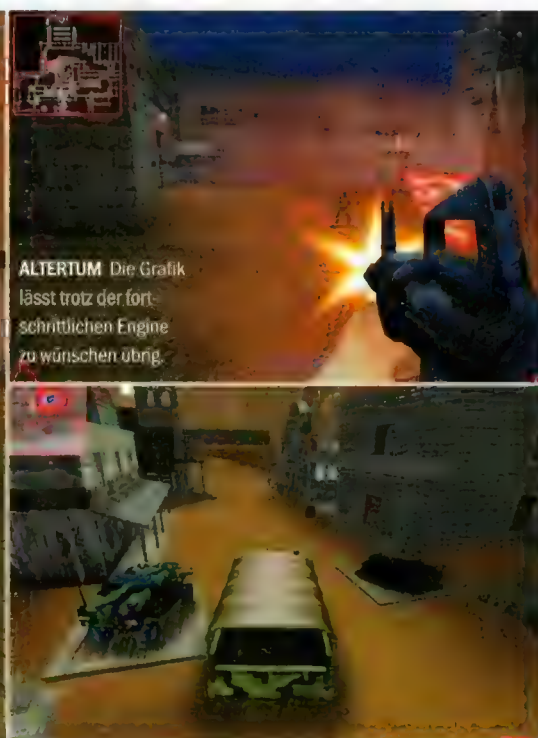
PARIS

NEW YORK

BERLIN



Mobile Forces



Angetreten, um **Counter-Strike** abzulösen, schießt der Taktik-Shooter **Mobile Forces** über das Ziel hinaus.

DRIVE-BY-SHOOTING
Jedes Fahrzeug kann mit einem Bordschützen besetzt werden.

Ein online und offline gleichermaßen unterhaltsamer Taktik-Shooter sollte es werden, mit atemberaubenden Landschaften, die eine aktuelle Version der **Unreal Warfare**-Engine in Szene setzt, und mit Fahrzeugen, die auch Beifahrern und Bordschützen Platz bieten. Doch um einem Titel wie **Counter-Strike** das Wasser abzugraben, bedarf es vor allem gut gestalteter Landschaften, die den Teams unterschiedlichste Taktiken ermöglichen

und allerorten Platz zum Verstecken, Angreifen und Kämpfen bieten. Genau an dieser Stelle hat Rage allerdings versagt: Die meist symmetrisch angelegten Landschaften sind derart groß, dass man viel zu selten auf einen der maximal 15 Gegner trifft, außerdem bieten sich die meisten Layouts nur für Reingehen-Schießen-Sterben-Taktiken an.

Zudem sieht **Mobile Forces** erstaunlich kahl aus. Die Grafik liegt auf dem Niveau etwa zwei Jahre alter Ego-Shooter

und reizt damit die Möglichkeiten der aktuellen **Unreal Warfare**-Engine in keinsten Weise aus. Erfreulicherweise hat sich aber bereits jetzt schon eine Community gebildet, die fleißig neue Landschaften erstellt. Bis die Hobby-Programmierer alle Feinheiten des Editors herausgefunden haben und endlich kleinere, anspruchsvollere und schönere Maps zur Verfügung stellen, sollte man sich mit dem Kauf von **Mobile Forces** noch zurückhalten.

HARALD WAGNER

MEINUNG HARALD WAGNER



Trifft man doch einmal aufeinander, ist die Wiedersehensfreude groß.

„Wo bist du denn?“ „Links oben!“ „Und wo da?“ „Keine Ahnung!“ Multiplayer-Spiele in **Mobile Forces** sind eine sehr kommunikative Angelegenheit. Sofern alle Mitspieler über ein Headset verfügen, machen die großen Maps und die Fahrzeuge tatsächlich Spaß. Ist diese Möglichkeit des Sich-Absprechens aber nicht gegeben, steht man – wie auch im Einzelspielermodus – im Regen. Das Team ist dann auf den riesigen Karten verstreut, eine gemeinsame Taktik völlig unmöglich und trifft man dann doch einmal aufeinander, ist die Wiedersehensfreude groß. Bereits die vielen unterschiedlichen, teils wirklich innovativen Spielmodi hätten eine liebevollere Umsetzung verdient, so aber verkommt der potenzielle Taktik-Hit **Mobile Forces** zu einem herkömmlichen Action-Shooter.

TESTURTEIL MOBILE FORCES

ENTWICKLER	ANBIETER
Rage	Rage
PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 16 Jahren	Englisch
ZIELGRUPPE	
Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstellbar: 8 Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: 16
Internet: 16	1 Sp./Packung

TESTCENTER	Technische Leistungsfähigkeit	Ästhetik Design	
Prozessor im Megahertz:	600	1000	2000
Arbeitsspeicher:	256 MB	512 MB	1 GB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-End	Mid-End	High-End

PRO & CONTRA

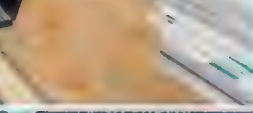
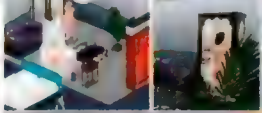
- Alle populären Spielmodi der letzten Jahre
- Passable Bot-KI
- Nur elf verschiedene Karten
- Zu große und zu kahle Karten

GRAFIK	70%
SOUND	78%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	30%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	75%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE** oder **DELTA FORCE 2** mochten.

56

Erschaffe Dein Traumhotel



BAUE

das beste Haus am Platz, in mehr als 20 Städten rund um die Welt, aus mehr als 15 Grundtypen, vom einfachen Landhotel bis zum luxuriösen Grandhotel

GESTALTE

Die perfekte Einrichtung, von Empfangshalle, Bar & Restaurant bis hin zu Pool und Fitnessclub. Plane die Gästezimmer und Suiten mit allen Details, über das Design von Boden, Decke, Wänden, Ausstattung und Mobiliar.

BEOBACHTE

Das Leben Deiner Gäste auf Schritt und Tritt, und reagiere auf Ihre individuellen Wünsche und Bedürfnisse. Gefallen die Zimmer? Stimmt das Freizeitangebot? Schmeckt das Essen? Denn nur zufriedene Gäste kommen wieder.

MANAGE

Deinen Erfolg durch selbstgestaltete Werbekampagnen. Achte auf die Qualität und Zufriedenheit Deines Personals und Sorge für Top-Service am Gast. Erwirtschafte Gewinne und expandiere vom ersten Hotel zum weltweiten Hotelkonzern.

LEBE

Deinen Traum vom perfekten Hotel in den faszinierendsten Metropolen dieser Welt.

Jane's Attack Squadron



Die einstige Vorzeige-Simulationsmarke Jane's **gerät unter neuer Flagge ins Trudeln.**

Anders als die meisten der klassischen Simulationen unter dem Label Jane's – mittlerweile nicht mehr bei Electronic Arts – bedient **Attack Squadron** in erster Linie Genre-Neulinge. Zwar sind die simulierten Flugstunden nicht lehrreicher als anderswo, mit der Steuerung und dem Flugverhalten der 14 Maschinen aus dem

Zweiten Weltkrieg finden sich aber auch Einsteiger schnell zurecht. Aufseiten der alliierten Airforce geht es durch zwei Kampagnen gegen die deutsche Luftwaffe. Sie klettern abwechselnd in Jagdflugzeuge und Bomber, wobei sich die Handhabung selbst in der höchsten Realismusstufe kaum unterscheidet. Mal geht es gegen Bodenziele, mal fliegen Sie Geleitschutz – aufregend werden die insgesamt 20 Einsätze selten. Der Rest ist Standard: Missionsgenerator, eine Handvoll Einzelaufträge, einfallsloser Mehrspielermodus für bis zu 32 Teilnehmer. Erwähnenswert sind allenfalls die beiden Editoren, mit denen Sie theoretisch eine ganz neue Flugsimulation schreiben können – wenn Sie sich mit der kryptischen Bedienung und den Bugs abfinden. **Jane's Attack Squadron** ist höchstens ein Sim-Happen für zwischendurch.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL JANE'S ATTACK SQUADRON

ENTWICKLER Mad Doc	ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 32 Internet: 32 1 Sp./Packung	

TESTCENTER	Prozessor in Megahertz:
	400 1000 2000
	Arbeitsspeicher:
	Grafik-Chip-Klassen:
	Low-Cost High-End

PRO & CONTRA	
✓ Schneller Einstieg	
✓ Zahlreiche Flugzeugmodelle	
✓ Unrealistische Flugphysik	
✓ Veraltete Grafik	
✓ Langweilige Missionen	

GRAFIK	38%
SOUND	71%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	31%
SPIELEDISIGN	40%
MEHRSPIELER	49%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EUROPEAN AIR WAR** oder **WORLD WAR 2 FIGHTERS** mochten.

42



Eastern Thunder



NEUE KLEIDER Die Bemalungen für die Bf-109 und die FW-190 sind nur im Mehrspielermodus einsatzfähig.

Das **Add-on für IL-2 Sturmovik** bringt neue Einsätze an die virtuelle Ostfront.

Für akkurat umgesetzte Flugmodelle der Jagdflieger und Bomber aus dem Zweiten Weltkrieg ist **IL-2 Sturmovik** berühmt, nicht jedoch für spannende Kampagnen. Das versuchen die britischen Profi-Simulanten von Just Flight mit **Eastern Thunder** zu ändern. 28 Aufträge aufseiten der sowjetischen und der

deutschen Luftwaffe warten auf mutige Piloten. Zur Auswahl steht eine Laufbahn als Jagdflieger im Grünherz-Geschwader im Jahre 1943 und eine auf der Gegenseite, wo vor allem die La-5 eingesetzt wird. In der Tat spielen sich die neuen Einsätze größtenteils aufregender als im Original. Briefe und Erläuterungen zu den Hintergründen im

Handbuch sind eine nette Idee. Als Bonus finden sich fünf Bemalungen für die Bf-109 und die FW-190 auf der CD. Solche „Skins“ und frisches Missions-Futter für hungrige Hobbyflieger gibt es allerdings dank des guten Editors von **Sturmovik** auch im Internet zuhauf – und das kostenlos. Ein Zehner wäre für die nicht einmal zehn Stunden Spielspaß von **Eastern Thunder** gut angelegt, 35 Euro sind allerdings selbst für eingefleischte Fans zu viel Kohle.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL EASTERN THUNDER

ENTWICKLER Just Flight	ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 35,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 32 Internet: 32 1 Sp./Packung	

TESTCENTER	Prozessor in Megahertz:
	400 1000 2000
	Arbeitsspeicher:
	Grafik-Chip-Klassen:
	Low-Cost High-End

PRO & CONTRA	
✓ Missionen spannender als vorher	
✓ Schön gemalte Skins	
✓ Ausführliches Handbuch	
✓ Geringer Gegenwert fürs Geld	

GRAFIK	90%
SOUND	89%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELEDISIGN	79%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **IL-2 STURMOVIK** oder **JANE'S ATTACK SQUADRON** mochten.

70

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



Hotel Gigant (USK 4+)

Erschaffe Dein Traumhotel! Baue das beste Hotel am Platz in mehr als 20 Städten rund um die Welt. Gestalte die perfekte Einrichtung und beobachte Deine Gäste auf Schritt und Tritt!



45.99 €

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 (USK 4+)

Das offizielle Spiel zur Fußball Weltmeisterschaft 2002 in Japan und Korea!



Kart 2002 Michael Schumacher (USK 4+)

Erlebe den Anfang der Karriere von Formel 1-Star Michael Schumacher auf den besten internationalen Kartstrecken!



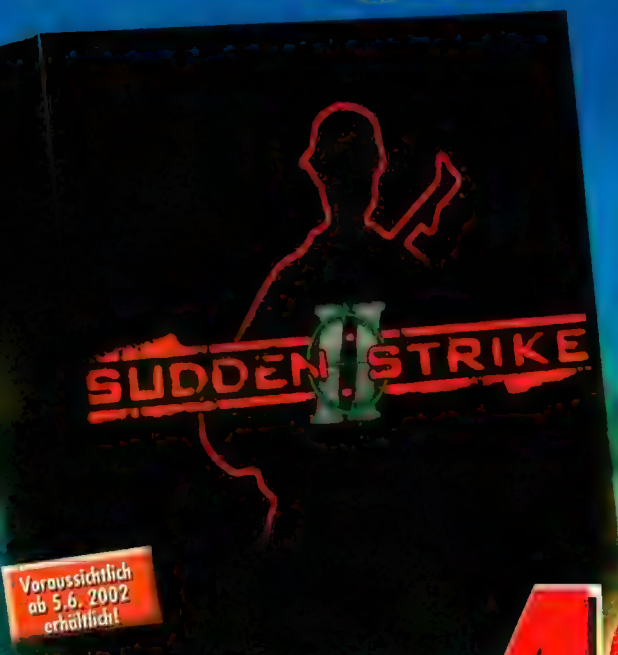
29.99 €

Zanzarah (USK 4)

Eine fesselnde Heldin, schmelzende Feen und knallharte Baller-Aktion. Eine faszinierende Story aus zwei Welten: einer Fantasywelt und der Welt, wie wir sie heute kennen!



44.99 €



Sudden Strike 2 (USK 16)

Der grandiose Nachfolger zu Sudden Strike! Als Kommandeur von deutschen, russischen, britischen, amerikanischen und endlich auch japanischen Truppen kämpfst Du mit harten Bandagen zu Wasser, an Land und in der Luft!

49.99 €

MAP OUT STRATEGIES!



Wichtiger Hinweis:

Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



WATCH THIS PIECE OF SHIT!

sa: 00.00-00.30
so: 17.00-17.30
di: 22.00-22.30
fr: 22.00-22.30

www.mtv.de/jackass



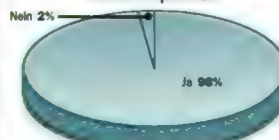
jackass

Dungeon Siege



Dungeon Siege spaltet die PC-Games-Leserschaft in zwei Fraktionen. Während die einen von der 3D-Grafik und der leichten Zugänglichkeit hellauf begeistert sind, wettern andere über eine dünne, lineare Story und das seichte Charakter-, Magie- und Fähigkeitensystem. Auch wenn Rollenspiel-Profis die Spieltiefe eines *Diablo 2* fehlen mag, so liegt eine der Stärken von *Dungeon Siege* gerade in seiner Einsteigerfreundlichkeit. Je mehr Menschen so auf den Geschmack des Rollenspiel-Genres kommen, desto mehr kann das ganze Genre davon profitieren. Ein Außen-hui-innen-pfui-Urteil macht es sich jedenfalls zu leicht.

Würden Sie Dungeon Siege weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

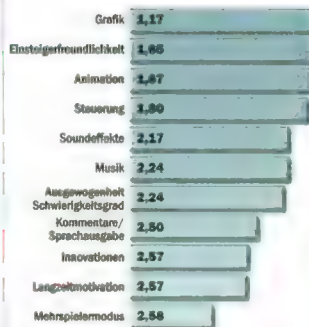
1. Gewaltige Grafikpracht
2. Einsteigerfreundlichkeit
3. Keine Ladezeiten
4. Durchdachte Steuerung
5. Musik und Sound



1. Schwache Story, langweilige Aufträge
2. Eintönigkeit
3. Hardwarehunger
4. Schlechtes Skillssystem
5. Linearer Spielverlauf



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Was sich die PC-Games-Leser für den Nachfolger wünschen würden

1. Bessere Story, mehr Aufträge
2. Besseres Skill- und Charaktersystem
3. Mehr Items, Set-Gegenstände, Zaubersprüche
4. Mehr Langzeitmotivation
5. Weniger linear, mehr Abwechslung
6. Mehr Übersichtlichkeit
7. Zufallsgenerator für Maps
8. Mehr Zwischensequenzen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARTIN LOOSER (23),
Student aus der Schweiz
„Super Grafik und bombastische Musik. Die Idee mit dem Lastesel ist wirklich genial. Was ich aber sehr vermisse, ist die spielerische Tiefe. Eigentlich muss man ja nur die Taktik bestimmen, dann handelt die Party völlig selbstständig und man ist nur noch Zuschauer. Dafür wird man aber mit riesigen Endgegnern unterhalten. Mit der Zeit liebt man diese Welt einfach. Mein Fazit: Ein gut gemachtes Hollywood-Game: nette Verpackung, wenig Tiefe.“

NICOLE DÖHNAL (26),
Beamtin aus Stade
„Dungeon Siege ist mein erstes Rollenspiel. Bisher habe ich dieses Genre ignoriert. Bin jetzt jedoch so davon angetan, dass mir *Hitman 2* und Kollegen gestohlen bleiben können. Die Grafik ist einfach atemberaubend. Es macht riesigen Spaß, die Charaktere auszustatten und ständig neue Waffen oder Rüstungen einzukaufen. Die Steuerung ist sehr einsteigerfreundlich, aber die Story hätte etwas mehr ausgeweitet werden können. Freue mich jetzt schon auf ähnliche Spiele.“

MICHAEL KURZBEIN (12),
Schüler aus Dortmund
„Das Spiel hat eine gigantische Spielwelt mit bezaubernder Optik. Die Gegner sind zwar alle sehr gut animiert, sich aber auch sehr ähnlich. Ein Charaktersystem ist so gut wie gar nicht vorhanden. Die fehlende Möglichkeit, erhaltene Erfahrungspunkte aufzuteilen, ist ein großes Manko, da DS so einen Großteil des Spielspaßes einbüßt. Die Story ist unkomplex und uninteressant. Aber da das Monstermetzen im Vordergrund steht, ist das nicht so schlimm.“

THORSTEN POHL (26),
Cocktail-Fan aus Darmstadt
„Ein absolut geniales und süchtig machendes Spiel. Es hätte zwar etwas mehr Tiefe verdient gehabt, aber das gleicht die Spielwelt locker wieder aus. Andererseits soll es ja auch ein Action-RPG sein und daher ist die „quasi nicht vorhandene Story“ zu verzeihen. Ich hoffe auf baldiges Erscheinen des Editors, denn die bisher angekündigten Siegelets versprechen einiges an neuem Spielspaß – und vor allem bessere Storys, neue Grafiken, neue Welten!“

ABENTEUER

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

1. **Dungeon Siege 2**
Action-Rollenspiel | Microsoft
2. **Gothic**
Rollenspiel | Shogbox
3. **Diablo 2: Lord of Destruction**
Action-Rollenspiel | Vivendi Universal
4. **Baldur's Gate 2**
Rollenspiel | Virgin Interactive
5. **Dark Age of Camelot**
Online-Rollenspiel | Wadadoo
6. **Diablo 2**
Action-Rollenspiel | Vivendi Universal
7. **Might & Magic 9**
Rollenspiel | Ubi Soft
8. **Everquest**
Online-Rollenspiel | Ubi Soft
9. **Wizardry 8**
Rollenspiel | Sir-Tech
10. **Anachronox**
Rollenspiel | Virgin Interactive

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

ZAUBERHAFT SCHÖN

Morrowinds Grafikpracht fordert ihren Preis. Erst ab 1,4 GHz und mit einer GeForce-3- oder GeForce-4-Ti-Grafikkarte dürfen Sie solch bombastische Szenen erleben.



Morrowind

Wollten Sie als Kind auch Tiefseetaucher, Höhlenforscher oder Astronaut werden? Orte entdecken, an denen noch nie ein Mensch gewesen ist? **Dann kaufen Sie sich Morrowind. Und werden Sie wieder Kind!**

Ist Ihnen eigentlich schon einmal aufgefallen, dass man bei Rollenspielen immer wie in einem Rollenspiel denken muss? Dass der gesunde Menschenverstand hier nur selten weiterhilft? Da haben wir eine Tür, für die braucht man einen Schlüssel. Ohne geht's nicht. Sie können vielleicht Feuerbälle beschwören und sich durch die Gegend teleportieren, aber diese verdammte Holztür kriegen Sie nur mit einem rostigen Stück Metall auf. Erfahrene Rollenspieler sehen die Tür, sehen einen nahen Dungeon und wissen: Da liegt das Ding rum. „Normale“ Menschen, die sich unter einer Party eine gesellige Zusammenkunft mit Alkoholkonsum vorstellen, kämen nie auf die Idee, ausgerechnet in einem dunklen Loch nach einem Schlüssel für eine hölzerne Tür zu suchen – warum kann man die vermoderten Balken denn nicht einfach auftreten?

Morrowind ist das erste Rollenspiel, das Sie nie auf diese Weise einschränkt. Und auch auf in keiner anderen Hinsicht. Zu Beginn des Spiels werden Sie in die Freiheit entlassen – und das sowohl im wörtlichen als auch im übertragenen Sinn. Sie starten auf einem Gefangenschiff vor der Küste des Dunkelelfen-Kontinents Morrowind. Ihre Freilassung erfolgt auf persönlichen Befehl des Imperators – warum der sich überhaupt mit Ihnen beschäftigt, ist zunächst noch unklar. Eine epische Hymne, die ohne Probleme in den Soundtrack der Herr der Ringe-Verfilmung passen würde, schallt aus den Boxen, während Sie über das Deck geführt werden. Die erste Wache möchte Ihren Namen wissen. Sein Kollege fragt nach Ihrer Herkunft und lässt Sie auf diese Weise spielerisch die gewünschte Rasse einstellen. Zehn davon stehen zur Auswahl – die katzenartigen Kahjit

geben beispielsweise prima Diebe ab, die echsenähnlichen Argonier machen sich als Magier gut und Orks sind in Sachen Nahkampf unschlagbar. Weiter geht es über einen kleinen Steg in das örtliche Wachhaus. Die letzten Schritte vor dem eigentlichen Spielstart betreffen die Klasse Ihres Charakters. Entweder Sie wählen aus einer umfangreichen Liste von möglichen Berufen aus, beantworten eine Reihe von Fragen und lassen anhand Ihrer Antworten die für Sie passende Klasse „berechnen“ – oder Sie erstellen gleich eine eigene Profession. Dazu bedienen Sie sich der 27 im Spiel enthaltenen Fähigkeiten. Je fünf davon bilden Ihre primären und sekundären Fertigkeiten, der Rest läuft unter „ferner liefern“. Wollen Sie also einen Paladin spielen, dann bieten sich Fähigkeiten wie Lange Klingen, Schwere Rüstungen und vielleicht noch Wortgewandtheit an. Theoretisch kön-



FLIEGENDE PLAGE Cliff Racer treffen Sie vorzugsweise in ungastlichen, bergigen Regionen – die Viecher werden auf Dauer zu echten Nervensägen.



DETAILLIERT Die Charaktermodelle und Monster sehen hervorragend aus. Wenn dieser Winged Death nicht gar so böse wäre, könnte man ihn glatt zum Abendessen einladen.

nen Sie 480 Milliarden verschiedene Charakterklassen erschaffen und spielen. Wenn da nicht für jeden Geschmack etwas dabei ist ...

Die Fähigkeiten bilden auch die Grundlage für das brillante Charaktersystem. In **Morrowind** gibt es keine Erfahrungspunkte. Erfahrungsstufen erhalten Sie durch die Benutzung

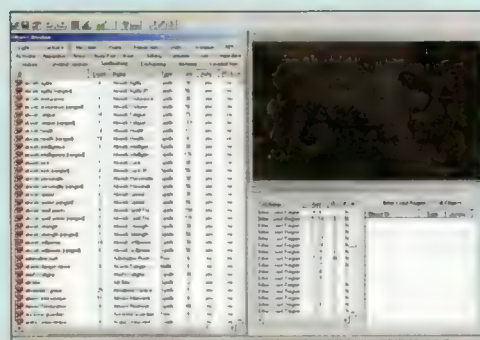
Ihrer primären und sekundären Fähigkeiten. Ein Magier, der sich auch so verhält (also zaubert und den einen oder anderen Trank braut), steigt wesentlich schneller auf als sein Kollege, der meint, er müsse mit Schwert und Axt herumfuchteln. Was nicht bedeutet, dass er das nicht dürfte. Wer als Magier unbedingt eine Riesenkeule

schwingen will, der kann das auch, darf allerdings nicht erwarten, dass er damit ähnlich gut umgehen kann wie ein Charakter einer Klasse, die sich auf deren Anwendung spezialisiert hat. Und seien wir ehrlich: Das ergibt Sinn. Oder wissen Magier nicht, wie man ein Schwert hochhebt? Allround-Talente sind übrigens ebenfalls

machbar, spielen sich in der Praxis aber zäher und sind damit eher für fortgeschrittene Spieler geeignet. Zehn Fähigkeiten – deren Wert zwischen 0 und 100 liegen kann – müssen gesteigert werden, damit Sie eine Erfahrungsstufe aufsteigen. Wie lange das jeweils noch dauert, können Sie jederzeit im Charakterbildschirm sehen.

Eine Welt im Eigenbau: Der Morrowind-Editor.

Der **Morrowind**-Editor ist mit Sicherheit die bislang komplexeste Möglichkeit, ein Spiel zu verändern oder komplett neu aufzubauen. Sie dürfen wirklich jede Kleinigkeit einstellen; wie es um den Geldbestand des Händlers bestellt ist, welche Quest Ihnen der örtliche Fürst gibt, sogar ganze Städte können im Eigenbau hochgezogen werden. So viel Umfang hat seinen Preis: Auch wenn sich Bethesda um eine einfache Bedienung bemüht hat, sind ein paar Stunden nötig, um sich mit der riesigen Optionsfülle vertraut zu machen. Der besondere Clou sind die so genannten Plug-ins. Wenn Sie einen Dungeon, ein Haus oder ein Dorf erstellt haben, können Sie es online zum Download anbieten und jeder Spieler kann Ihre Eigenkreation problemlos in sein laufendes Spiel integrieren. Wenn Ihnen das Plug-in eines anderen Spielers nicht gefällt, werfen Sie es einfach per Mausklick wieder heraus.





ZAUBEREI Gegen feindliche Magie hilft ein Reflektions-Zauber – Krieger müssen sich auf ihre Hitpoints verlassen.



ÜBERSICHTLICH INVENTAR Charakterbildschirm, Automap und Zauber-Menü öffnen sich durch Rechtsklick automatisch.



OHR ABKAUEN Die Dialoge mit den NPCs können ausufern. Wichtige Gesprächsoptionen werden blau hervorgehoben.



STYLISCH Fiese Gegner wie der Ancestral Sleeper haben ein abgefahreneres Aussehen – draufhauen können sie trotzdem.

Der Vorgänger – eine Leidensgeschichte



GESTERN UND HEUTE Aus den Pixel-Orks von 1996 sind extrem detaillierte Grünhaut-Modelle geworden.

1996 erschien der zweite Teil der **Elder Scrolls**-Reihe unter dem Titel **Daggerfall**. 5.000 Städte, 5.000 Dungeons und die serientypische Handlungsfreiheit versprachen ein monate-, wenn nicht jahrelanges Rollenspiel-Vergnügen. Gehalten haben sie's nur bedingt: Von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen, war **Daggerfall** ein gigantischer Zufalls-generator. Die Quests, die Dörfer, die Höhlen – alles wurde von einem Zufalls-Tool zusammengewürfelt. Das führte dann schon mal dazu, dass man für die Erledigung eines Auftrags, bei dem es darum ging, eine Horde Vampire in stundenlanger Arbeit zu töten, mit 100 Goldstücken abgespeist wurde, die gefundenen Gegenstände aber für das Tausendfache verkaufen konnte. Noch schlimmer waren allerdings die Bugs; in der Verkaufsversion war **Daggerfall** völlig unspielbar und auch nach etlichen Patches lief das Spiel keineswegs stabil. Die groß angekündigte deutsche Übersetzung der immerhin 700.000 Wörter fand übrigens nie statt – der zuständige Übersetzer hatte sich einfach aus dem Staub gemacht.

In der Welt von **Morrowind** angekommen, wird schnell deutlich, wie groß die spielerischen Freiheiten sind. Sie können der Diebesgilde beitreten und sich dort die ersten Sporen verdienen. Oder Sie werden Mitglied in der Kämpfer-Genossenschaft und verdienen sich mit kleineren Aufträgen ein paar Goldstücke. Oder Sie wandern erst mal in den nächsten Dungeon und verhaften ein paar Monster. Oder ... Grenzen sind Ihnen in **Morrowind** nur durch Ihre eigene Fantasie gesetzt. Ein Beispiel: Sie werden schnell feststellen, dass Ihr Charakter nicht Haus und Hof mit sich rumschleppen kann, und nach einem Ort suchen, um überschüssige Gegenstände sicher zu verstauen. Natürlich könnten Sie die verlassene Hütte am Strand nehmen, aber wer will schon so stillos hausen? Al-

so gehen Sie los, ziehen in einem unbeobachteten Moment einem wohlhabenden Hausbewohner eins über den Schädel und haben von da an eine feste Bleibe. Generell gilt: Wenn es keine Zeugen gibt, ist es auch nicht passiert. Die Gefahr, sich in der Unendlichkeit der Möglichkeiten zu verlieren, scheint auf den ersten Blick groß und man fühlt sich unwillkürlich an

widmen. Die hat es in sich: Eine vernichtende Seuche überzieht das Land, zugleich scharf ein mysteriöser Kult immer mehr Anhänger um sich und die Prophezeiung von einem wiedergeborenen Dunkelelfen-Führer ist vielleicht doch kein abergläubiger Unsinn.

Alle Quests in **Morrowind** sind handgemacht und das wirkt nach dem Zufallsfiasko

Grenzen setzt Ihnen in Morrowind nur die eigene Fantasie – das Spiel bietet wirklich alle erdenklichen Freiheiten.

den Vorgänger **Daggerfall** erinnert. Glücklicherweise hat Bethesda hier die Kurve gekriegt – dafür sorgt ein NPC in der ersten größeren Stadt des Spiels. Wann immer es Ihnen beliebt, können Sie hierher zurückkehren und sich der Haupt-Story

von **Daggerfall** wie eine Erlösung. So schickt Sie die Magier-Gilde auf die Suche nach seltenen Reagenzien, die Diebes-Gilde hätte gerne ein paar sündhaft teure Artefakte und schert sich wenig um die Eigentumsverhältnisse und die As-

Welche Version darf's sein?

Unser Test basierte auf der US-Verkaufsversion von **Morrowind**. Die ist seit Ende Mai auch in Deutschland erhältlich und wird von Ubi Soft zusammen mit einem deutschen Handbuch angeboten. Angesichts der enormen Textmenge von **Morrowind** sollten sich allerdings nur Englisch-Profis an diese Version wagen – alle anderen bekommen im Spätsommer eine vollständig lokalisierte Fassung. Wer sich partout nicht bis dahin gedulden kann, dem bietet Ubi Soft einen besonderen Service: Die US-Version kann bei Erscheinen der deutschen Fassung kostenlos umgetauscht werden. Echte Fans greifen zur empfehlenswerten Collector's Edition. Für 50 Euro gibt's neben Spiel, Handbuch und Karte eine Zinnfigur, den genialen Soundtrack sowie ein hübsches Artbook.

ASUS

www.asuscom.de



Welches **ASUS** *hätten's denn gern?*

ASUS stellt gute Mainboards her - richtig.

ASUS stellt nur Mainboards her - **FALSCH !**

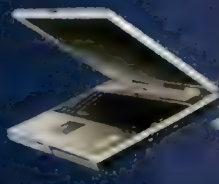
Gehen Sie auf www.notebook.asuscom.de und überzeugen Sie sich.



S1 Serie
Ultraportable



L3 Serie
Desktop
Replacement



B1 Serie
Fingerprint
Security



L2 Serie
Multimediale
All-In-One



M2 Serie
Flexibel und
leicht



L1 Serie
Universell und
robust



L8 Serie
Bestseller



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Zehn Rassen
- 27 Fähigkeiten
- 7 Magieschulen
- 500 vorgefertigte Zaubersprüche
- 3.244 NPCs
- 217 verschiedene Monster-Gattungen
- Textmenge: 900.000 Wörter

Im Wettbewerb

	Baldur's Gate 2	Gothic	Morrowind
GRAFIK	82	82	85
Detailreichtum Spielwelt	89	86	91
Detailreichtum Objekte	75	79	90
Vielfalt der Spielwelt	86	72	74
Animation der Objekte	79	78	75
Effekte	82	87	92
SOUND	84	80	84
Musik	90	83	91
Soundeffekte	82	76	88
Stimmen/Kommentar	81	79	75
STEUERUNG	90	73	89
Bedienungskomfort/Navigation	90	67	89
Präzision der Steuerung	90	73	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	80	88
ATMOSPHÄRE	89	84	91
Spannung/Überraschungen	87	85	94
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	85	92
Story/Dialoge/Kommentare	91	83	90
Inszenierung	84	71	88
SPIELEDISIGN	88	82	88
Komplexität/Spieltiefe	92	81	94
Einstiegsfreundlichkeit	68	70	60
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	87	74	85
Verhalten der Computerfiguren	68	79	75
Innovation	88	63	90
MEHRSPIELERMODUS	59	-	-
Abwechslung der Spielmodi	67	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	61	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	64	-	-

Pro & Contra

- Fantastische Wasseranimationen
- Realistische Wetter-Effekte
- Sehr detaillierte Modelle
- Stellenweise abgehackt wirkende Animationen
- Etwas eintönige Landschaften
- Kommt mit erstaunlich wenigen Hotkeys aus
- Frei konfigurierbar
- Auf langsamen Rechnern ungenau und hakelig
- Perfekt ausgearbeitete Spielwelt
- Umfangreiche Hauptstory und unzählige Nebenplots
- Völlige Handlungsfreiheit
- Spärliche Zwischensequenzen
- Komplexer geht's nicht mehr
- Eine innovative Idee jagt die nächste
- Für Einsteiger trotz Mini-Tutorial zu groß und zu umfangreich
- Gegner nicht immer clever

Zahlen & Fakten

Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Gothic, Baldur's Gate 2
Entwickler:	Bethesda Softworks
Vom gleichen Entwickler:	Daggerfall, Battlespire, Sea Dogs, Redguard
Publisher:	Ubi Soft
Adresse des Publishers:	Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190 - 8824 - 1210
Offizielle Website:	http://www.morrowind.de
Website des Publishers:	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.bethsoft.com
Beste Fansite:	http://www.morrowind-guide.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0180 - 554938 (0,12,- Euro/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch, Karte
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Englisch
Durchschnittliche Spieldauer:	100 Stunden

TEST-AUSGABE:	PCG 12/00	PCG 01/01	PCG 07/02
WERTUNG:	89	85	91
	(abgewertet)		

WAS IST WAS?
■ Schlechter als die Vergleichsspiele
■ Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



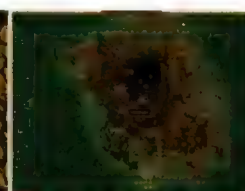
1 Erst mal orientieren. Die Welt ist so riesig, dass man zunächst nach einer Ausgangsbasis schauen muss.



2 Magier-Gilde, Diebes-Vereinigung oder doch lieber Assassine? Die ersten Schritte machen neugierig.



3 Die Story kommt in Fahrt, man hat sich in der Welt zurecht gefunden, unendlich viele Möglichkeiten locken.



4 Junge, steckt da viel drin. Man experimentiert mit Fähigkeiten, entdeckt neue Orte ... Spaß für Monate.

Leistungs-Check

Morrowind benutzt die DX-8-optimierte NetImmerse-Engine. Für alle grafischen Effekte benötigen Sie mindestens eine GeForce3-Ti oder Radeon 8500. Unsere Testversion benötigte einen sehr leistungsstarken PC. Relativ flüssig lief Morrowind ab 1.4 GHz, 512 MB RAM und GeForce3-Ti. Aber selbst mit diesem System können Sie nicht mit maximalen Details spielen. Um die Performance zu erhöhen, sollten Sie „Real-time-Shadows“ und „View Distance“ stark vermindern und mit einer geringeren Bildschirmauflösung spielen.



MINIMALE DETAILS
MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS? ■ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar ■ Akzeptabel ■ Optimal

	640 x 480	800 x 600	1024 x 768
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
PII 500/128	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Duron 600/128	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Duron 800/128	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
PIII 1.000/256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
P4 1.400/256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Athlon 1.200/256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
PII 500/128	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Duron 600/128	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Duron 800/128	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
PIII 1.000/256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
P4 1.400/256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Athlon 1.200/256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar



AUFTRAGSKILLER Eine Quest führt in den Dünengegen Vas. Dort treibt ein böser Nekromant sein Unwesen und soll beseitigt werden.

sassinen-Vereinigung hat bestimmt auch ein paar „Aufträge“ für Sie. Theoretisch können Sie jeder Gilde beitreten und das klappt zu Beginn auch blendend – später kommen sich die Fraktionen aber in die Quere. Die Kämpfer sind beispielsweise ein korrupter Haufen und haben sich mit der örtlichen Mafia verbündet – was wiederum den Dieben überhaupt nicht in den Kram passt.

Gesteuert wird Ihr Einzelkämpfer im Ego-Shooter-Stil. Die linke Maustaste löst einen Angriff mit der ausgewählten Waffe aus, die rechte öffnet das Menü mit allen wichtigen Bildschirmen wie Automap und Inventar, bewegt wird Ihr Held mit der Tastatur. Das Ganze ist zwar für eingefleischte Rollenspieler gewöhnungsbedürftig, geht aber nach einer kurzen Übungsphase flott von der Hand. Einziges Manko ist die Journal-Funktion: Die hält zwar wirklich alle wichtigen Infor-

mationen minuziös fest, ist dabei aber trotz Such-Möglichkeit derart unübersichtlich, dass Sie die eine oder andere Minute mit Herumblättern beschäftigt sein dürften. Grafisch ist **Morrowind** ein zweischneidiges Schwert. Tolle Charaktermodelle beißen sich mit abgehackten Animationen. Grandiose Wassereffekte lassen die abrupten Übergänge zum Land noch unrealistischer wirken. Malerische Sonnenaufgänge und herrliche Wettereffekte täuschen nicht immer darüber hinweg, dass die Landschaft ansonsten recht eintönig ist. Besser macht es die Akustik: Neben der genialen Musikantermalung sorgen sowohl die professionelle Sprachausgabe als auch die realistischen Sound-Effekte für mächtige Atmosphäre.

Wie sich **Morrowind** genau spielt, ist schwierig vorherzusagen – es kommt ganz darauf an, wie Sie es spielen wollen. Und da liegt auch der Hund begraben:

Wer sich auf **Morrowind** nicht einlassen kann, der wird keine Freude daran haben. Sich einlassen, das bedeutet in diesem Zusammenhang den Willen, auch mal ein zwanzigseitiges Buch über die – sehr interessante – Geschichte des Landes zu lesen, die Lust, wegen eines kleinen Hinweises einen Landstrich zu erforschen, die Neugier, einen Sub-Plot (wie den im Spiel eingebauten Vampirismus) über Tage hinweg zu verfolgen. Tiefer als in **Morrowind** können Sie in keine andere Spielwelt eintauchen – wenn Sie das denn wollen. Wenn Sie sich wirklich ein halbes Jahr mit einem Spiel beschäftigen wollen. Wenn Sie wirklich ein zweites Leben leben wollen. In dieser Hinsicht ist **Morrowind** tatsächlich das erste Rollenspiel, das diesen Namen verdient. Bethesda hat Ihnen alle Möglichkeiten gegeben – was Sie daraus machen, liegt an Ihnen.

JOCHEN GEBAUER

MEINUNG JOCHEN GEBAUER



Morrowind ist die faszinierendste Spielwelt, in der ich mich je bewegt habe.

Zehn Jahre hat's gedauert, jetzt ist es passiert: **Morrowind** verdrängt Ultima 7 von der Spitzenposition meiner persönlichen Rollenspiel-Lieblinge. Seit die Testversion in der Redaktion angekommen ist, leben Harald und ich in unserer eigenen Welt. In der Kaffeepause diskutieren wir über Fähigkeiten, Quests und Rüstungen. Wenn wir uns abends von den Monitoren lösen und auf ein Bier weggehen können, unterhalten wir uns über die besten Waffen, die tollste Rasse und darüber, dass wir eigentlich viel zu wenig Zeit zum Spielen haben. Und auch nach 100 Stunden **Morrowind** komme ich mir immer noch vor wie ein kleines Kind, das den größten Spielplatz der Welt entdeckt hat. Um **Morrowind** zu mögen, müssen Sie neugierig sein. Um **Morrowind** zu mögen, müssen Sie Fantasie haben. Und Sie müssen bereit sein, Opfer zu bringen. Die Freundin oder die Schule zum Beispiel. Wenn Sie diese Voraussetzungen erfüllen, wird **Morrowind** Sie überwältigen.

TESTURTEIL MORROWIND

ENTWICKLER Bethesda	ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene und Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	<input checked="" type="checkbox"/> Sehr angenehm	<input type="checkbox"/> Unkomfortabel	<input type="checkbox"/> Unangenehm
Prozessor in Megahertz:	500	1000	2000
Arbeitsspeicher:	512 MB	1 GB	2 GB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-Cost	Standard	High-End

PRO & CONTRA

<input checked="" type="checkbox"/> Totale Handlungsfreiheit
<input checked="" type="checkbox"/> Hochkomplex
<input checked="" type="checkbox"/> Epische Musik
<input checked="" type="checkbox"/> Faszinierende Spielwelt
<input checked="" type="checkbox"/> Ungenügende Journal-Funktion

GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **GOthic** mochten.

MEINUNG HARALD WAGNER



Wieso kennen mich erst 14 Prozent aller Einwohner?

Ach, es gibt ja so viel zu tun. Mehrere Gildenmeister drängen auf die Erledigung der zugewiesenen Aufgaben, nebenbei wollte ich da noch diese Ruinenstadt untersuchen und meine Fertigkeit im Axtschwingen muss auch noch trainiert werden. War da nicht auch noch diese Händlerin, die ich besuchen wollte? Und wieso kennen mich erst 14 Prozent aller Einwohner? **Morrowind** ist ein gigantisches Spielfeld für die Fantasie und wird damit schnell zum Spiegelbild der eigenen Persönlichkeit – wer dieses Spiel seelenlos findet, der ist entweder ein erschreckend un kreativer Mensch oder hat sich in den etlichen hundert Seiten des Tagebuchs verloren. Da all die Dinge, die ich machen kann, soll oder will, völlig unsortiert in dieser Ablage landen, werde ich wohl noch in Monaten dieses unangenehme Gefühl haben, von einem grandiosen Spiel nur einen Bruchteil gesehen zu haben. Macht aber nichts. Schließlich habe ich beste Chancen, in diesen Monaten dennoch pausenlos spannende Abenteuer erlebt zu haben.

Simon the Sorcerer 3D



AUSBLICK Anhand der Telefonzelle links unten reisen Sie später schneller zwischen den Arealen. Das hilft anfangs wenig.



Simon the Sorcerer 3D. Oder: Was passiert, wenn man versucht, **krampfhaft auf der 3D-Schiene mitzufahren.**

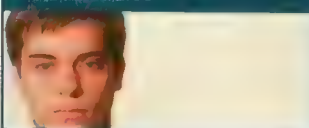
BITTE LÄCHELN In einem Schönheitswettbewerb würde Simon gegen Guybrush Threepwood den Kürzeren ziehen.

Viele Dinge stehen auf der Rückseite der Verpackung dieses 3D-Adventures. Einige davon sind wahr, andere nicht. Fangen wir an: „Spannende und unterhaltsame Story“ – stimmt! Der Zauberer Simon, der gerade erst einen Körpertausch mit Bösewicht Sordid hinter sich hat, muss einen ungenießbaren Pfirsich essen, um wieder ganz der Alte zu werden. Wie wunderbar abgefahren. „Pointenreiche Dialoge“ heißt es außerdem. Und das ist auch richtig:

Professionelle Sprecher vertonen die skurrilen Charaktere (darunter eine Glücksfee, geschätztes Alter: 60) mit Liebe. Aus vorgegebenen Antworten wählen Sie, was Ihnen wichtig erscheint, und führen so ausgesprochen humorvolle Gespräche. „Neueste 3D-Technologie für atemberaubende Grafiken“ steht da noch. Vollkommen falsch! Die Personen schauen aus wie Klötze aus einem Legobaukasten. Mundbewegungen sind ein Texturflimmern, das man als Grafikfehler

deuten würde, wüsste man es nicht besser. „Neue, intuitive Steuerung“ verkündet die Packung und beschönt erneut. Die Bedienung ist für ein Adventure unnötig kompliziert geraten: Sie müssen – je nach Situation – rennen, laufen oder kriechen. Scheinbar harmlose Gänge entpuppen sich als nervige Hindernisparcours; der Zauberer bleibt alle naselang an Wänden hängen. Damit gehört die exzellente Spielbarkeit der beiden 2D-Vorgänger der Vergangenheit an. **THOMAS WEISS**

MEINUNG THOMAS WEISS



Humor ist, wenn man trotzdem lacht.

Wie schön, dass **Simon the Sorcerer 3D** trotz 3D-Liftings nichts von seinem Humor verloren hat: Im Spiel ist von Nonnenmagazinen die Rede, mit denen sich einsame Priester die Zeit vertreiben. Oder von Coca-Cholera-Getränken aus dem Tomb-Trader-Souvenirladen. Die hohe Gagdichte und die professionelle Sprachausgabe sind leider die einzigen beiden Kaufargumente. Beim Rest sträuben sich die Haare eines jeden Computerspielers. Die 3D-Areale sind hässlich wie die Nacht und unverschämt groß geraten. Groß ist auch der Frust, wenn man bemerkt – und glauben Sie mir, das wird passieren –, dass man einen wichtigen Gegenstand übersehen hat. Minutenlange Fußmärsche zurück sind die Folge. Um noch einmal die Packung zu zitieren: „Gehe sofort zur Kasse und gib der Kassiererin dein Geld, damit wir den vierten Teil beginnen können.“ Ich bezweifle, dass es ihn geben wird.

TESTURTEIL SIMON THE SORCERER 3D

ENTWICKLER Adventure Soft	ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: schwer	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Techn. anliegen Unzufrieden	Ausgabe Optimale
Prozessor in Megahertz:		
233	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:		
128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
Standard	High-End	Low-End

PRO & CONTRA

- ✓ Tonnenweise Humor
- ✓ Geniale Sprachausgabe
- ✓ Nerviges Rummelaufe
- ✓ Hässliche Grafik
- ✓ Komplizierte Steuerung

GRAFIK	40%
SOUND	86%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	49%
MEHRSPIELER	56%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FLUCHT VON MONKEY ISLAND** oder **GRIM FANDANGO** mochten.

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben PC Games + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von Aquanox bis Zoo Tycoon – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever**, **Gothic**, **FIFA 2002**, **Colin McRae Rally 2.0**, **Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware Athlon & Geforce

beschäftigt sich ausführlich mit den populärsten Hardwarekomponenten. Auf 72 Seiten werden alle Athlon- und Geforce-Prozessoren vorgestellt, dazu passend die besten Mainboards, Netzteile und Kühlkomponenten. Umfangreiche Praxisguides verhelfen Ihrem PC zu mehr Stabilität und Leistung. Dazu gibt es eine randvolle DVD mit 4,2 GigaByte lebensnotwendiger Treiber und Tools.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games (2 CDs und 1 DVD) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Wichtiger Hinweis:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.



Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG Dr. Mack StraÙe 77 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Gelfenhausen

VOLLTREFFER!

Der WM-Profi für die Tasche ist da!



präsentiert von:

**Gillette
MACH3**



**Ab Ende Mai
überall im Handel!**

- WM-Spielplan zum Selbsteintragen
- Portraits aller Teams und Topstars
- alle WM-Stadien im Überblick
- Service und Statistik

Eine Publikation der

MC
MEDIA CONSULTA

www.media-consulta.com

VIER FRAGEN AN
DEN HERSTELLER

THILO RÖHRIG ist Produkt Marketing Manager bei Electronic Arts Deutschland.

PC Games: Sind die Entwickler selbst aktive Fußballer?

Röhrig: „Zum größten Teil, ja. Dies ist für Kanadier zwar ungewöhnlich, allerdings setzt sich das Team aus Leuten verschiedener Nationalitäten zusammen, unter anderem Europäer, Japaner etc. Seit 1995 hat das Team einen eigenen EA-Sports-Fußballplatz direkt neben dem Studiogebäude. Hier wird nach anstrengender Arbeit regelmäßig die Theorie in die Praxis umgesetzt – allerdings im Amateur-Modus.“

PC Games: Wer bestimmt die Stärken der einzelnen Spieler?

Röhrig: „Die Spieler-Stärken werden von einer im Sportbereich renommierten Scout-Agentur gepflegt und aktualisiert. Die Agentur hat ein weltweites Netz an Scouts, die auch für namhafte Fußballvereine aktiv sind.“

PC Games: Warum wird FIFA WM 2002 nicht als Add-on oder preisermäßig für FIFA 2002-Besitzer angeboten?

Röhrig: „FIFA WM 2002 ist kein Add-on. FIFA 2002 und FIFA WM 2002 wurden bewusst von zwei verschiedenen Teams unabhängig voneinander entwickelt. Hintergrund war die Erfahrung, die wir mit Euro 2000 gemacht haben. Der Vorwurf, die Differenzierung zwischen FIFA 2000 und Euro 2000 sei zu gering, wurde vom Entwicklungsteam ernst genommen.“

PC Games: Wo bleibt der Trainingsmodus?

Röhrig: „Auf den Trainingsmodus wurde bei FIFA 2002 bereits bewusst verzichtet. Mit der Option „Trainingsvideo“ wurde speziell für das neue Pass-System eine Lösung geschaffen, die dieses neue Feature optimal aufzeigt und erklärt. Allerdings haben zahlreiche Anfragen nach einem Trainingsmodus dazu geführt, dass wir überlegen, in FIFA 2003 diesen wieder zu integrieren.“

FIFA WM 2002



Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die Fußballweltmeisterschaft 2002 bereits in vollem Gange. Und allmählich erreicht dann auch das zugehörige offizielle Fußballspiel sein Verfallsdatum – Spiele zu Großereignissen wie WM, EM oder Olympia verkaufen sich am besten vor und während der Veranstaltung, danach versiegt das Interesse schlagartig. Das Ergebnis unserer Feedback-Umfrage deckt sich mit dem Test-Votum: EA Sports hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und das Spiel gegenüber der regulären FIFA-Serie spielerisch und optisch verbessert. Anders als bei Euro 2000 oder Frankreich 98 hält sich die Kritik an FIFA WM 2002 in Grenzen – die PC-Games-Leser honorieren zum Beispiel, dass das Entwicklerteam ein neues Pass-System integriert hat, das im Übrigen sehr gut ankommt. Auch die verbesserte Grafik (ohne übertriebenen Glanz-Effekt) und die Musik begeistern selbst langjährige FIFA-Fans.

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen von FIFA WM 2002

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Verbessertes Pass-System 2. Hoher Wiedererkennungswert der Stars 3. WM-Atmosphäre 4. Orchester-Musik 5. Verbesserte Animationen | + | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kein Training, keine Qualifikation 2. Nur ein Spielmodus 3. Wenig Langzeitmotivation 4. Sich wiederholende Reporter-Kommentare 5. Kein Editor | - |
|--|---|--|---|

Die Meinung der PC-Games-Leser:

NIELS DIEKMANN (21), Student
„Eine Steigerung zu FIFA 2002 hielt ich kaum für möglich in der kurzen Zeit, aber durch die getrennte Entwicklungsphase hat sich ein echter Konkurrent im eigenen Haus entwickelt. Wer mehr erwartet, als „nur“ die WM zu spielen, wird enttäuscht – und die spielerischen Neuerungen halten sich trotz der Möglichkeit, Bälle zu jonglieren, in Grenzen.“

TIM LAMYON (20), Zviadinstelstender
„Die schon in FIFA 2002 veränderte Steuerung wurde noch verfeinert und bietet dem Spieler mehr Aktionsspielraum. Nach einiger Übung sind präzise Pässe, scharfe Flanken, knallharte Schüsse, aber auch gekonnte Dribblings, Übersteiger und vieles mehr möglich. Die Anzahl der sich daraus ergebenden Spielzüge ist fast unbegrenzt.“

BERND REPENNING (19), Schüler, Reinbek
„Allen, die FIFA 2002 nicht haben und nicht noch ein halbes Jahr auf das neue Passsystem warten können, kann ich FIFA WM 2002 nur empfehlen. Allen, die sich unsicher sind, kann ich nur sagen, dass FIFA 2002 mehr Modi hat und somit länger Spaß macht – wer aber die Spieler erkennen will, sollte zu FIFA WM 2002 greifen.“

DENNIS WITTMANN (17), Schüler, Sulzbach
„Nach der Euro 2000-Enttäuschung war ich zunächst skeptisch. Die Demo hat mich dann positiv überrascht, der Test bestätigte meinen Eindruck: Die Programmierer von FIFA WM 2002 haben sich angestrengt und nicht nur ein „FIFA 2002 in Japan/Korea“ abgeliefert. Vor allem zu zweit an einem PC ist es einfach göttlich.“

SPORT

Sportsiele | Rennspiele | Simulationen

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

- | | | |
|----|-----|--|
| 1 | 35% | Tony Hawk's Pro Skater 3
Fun-Sport Activision |
| 2 | 19% | FIFA Weltmeisterschaft 2002
Fußball-Simulation EA Sports |
| 3 | 17% | FIFA 2002
Fußball-Simulation EA-Sports |
| 4 | 14% | NHL 2002
Eishockey-Simulation EA Sports |
| 5 | 6% | Need for Speed: Porsche
Rennspiel Electronic Arts |
| 6 | 3% | Tony Hawk's Pro Skater 2
Fun-Sport Activision |
| 7 | 1% | F1 Racing Championship
Formel-1-Simulation Ubi Soft |
| 8 | 1% | Grand Prix 3
Formel-1-Simulation Infogrames |
| 9 | 1% | MS Flight Simulator 2002
Flugsimulation Microsoft |
| 10 | 1% | Colin McRae Rally 2.0
Rallye-Simulation Codemasters |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



PERLENKETTE Die computergesteuerten Fahrer sind nicht immer so diszipliniert. Da jeder eigene Charakterwerte hat, wird oftmals auch hart gekämpft.

F1 2002

Michael Schumacher den WM-Titel noch abnehmen?
Was in der Realität kaum noch möglich erscheint, **ist in F1 2002 eine Sache von wenigen Minuten.**



HÄRTESTEST Um auch in Monte Carlo mit sämtlichen Grafikdetails flüssig fahren zu können, muss ein High-End-Rechner her.



AUSSICHTSREICH Auch die Turmkamera wurde neu justiert. Dank der niedrigen Position bleibt das Fahrgefühl erhalten.

Electronic Arts praktiziert mit seinen Sportspielen die Politik der kleinen Schritte. Hier mal eine Überarbeitung der Grafik, dort mal ein neues Feature, das nächste Mal eine veränderte Steuerung. FIFA-, NHL- und NBA-Käufern ist diese Vorgehensweise längst bekannt, nun hat sie auch die F1-Serie erreicht. Wie bereits bei F1 2001 halten sich die Neuerungen gegenüber dem jeweiligen Vorgänger stark in Grenzen.

F1 2002 ist das erste Spiel, das die Daten der aktuellen Saison verwendet. Die Teamfarben stimmen exakt mit den Originalen überein, die auf den Wagen angebrachten Werbebanner sind wie in der Realität von der jeweiligen Strecke abhängig und auch die nachgebildeten Strecken entsprechen den aktuellen Pistenlayouts. Selbst Grand Prix 4, das voraussichtlich erst im Juli 2002 erscheinen wird, wird noch die Daten des Jahres 2001 verwenden.

Die meisten Veränderungen gegenüber F1 2001 sind rein kosmetischer Natur. So stehen vor dem Start Boxenluder an den Rennwagen, ein Mechaniker winkt den Spieler aus und in die Box und die Fahrzeuge wirken noch ein gutes Stück detailreicher als bisher.

Weitaus wichtiger sind jedoch die Änderungen am Fahrmodell. Nach wie vor simuliert der Computer das Fahrverhalten aller elf Wagentypen, der Spieler hingegen fährt (unabhängig vom gewählten Typ) immer das gleiche Fahrzeug. Dieses ist nun weitaus besser kontrollierbar und die Bodenhaftung wirkt längst nicht mehr so schmierig wie bisher. Im Gegenzug bedarf es nun umfangreicher Änderungen am Standard-Setup, um dem Boliden das Untersteuern abzugewöhnen, der sonst selbst in harmlosen Kurven über die Vorderräder schiebt. Wirklich tragisch ist dieses Fahrverhalten jedoch nicht, da F1 2002 einen Drift mittels Sound- und Force-Feedback-Effekten rechtzeitig ankündigt. Wer nicht mit der Tastatur, sondern mittels Lenk-



rad seine Runden dreht, kann sogar in einen kartähnlichen, kontrollierten Drift gelangen. Der ist zwar nicht unbedingt realistisch, macht aber jede Menge Spaß.

Überhaupt setzt Electronic Arts auch in der jüngsten Fassung der F1-Serie auf fahrerische Kurzweil. Spektakuläre

dernd. Zusätzlich sorgt auch das aktuelle Regelwerk für einen geringeren Schwierigkeitsgrad: Eine zweistufige Anti-Schlupfregelung ist ebenso im Spiel enthalten wie eine Anfahrthilfe.

Dennoch ist **F1 2002** alles andere als ein Funracer. Wer die zahlreichen Fahrhilfen

mehr so aggressiv, sondern verzeiht auch kleinere Fehler. Eine sehr informative Telemetrie hilft dem Spieler dabei, sein Fahrzeug an die Strecke und den persönlichen Fahrstil anzupassen. Hierbei handelt es sich nicht um eine Eigenentwicklung von Electronic Arts, sondern um ein lizenziertes Fanprojekt von Simon Phillips.

Den dicksten Minuspunkt fährt sich das Spiel mit seiner Grafik ein. Die Farben wirken kraftlos, die Texturen sind zu grob aufgelöst und Lichteffekte fehlen komplett. Offenbar wurden im grafischen Bereich lediglich die Fahrzeugmodelle verbessert. Immerhin wurden die Kamerapositionen den Wünschen der Spielergemeinde angepasst: Endlich sieht der

Fahrer sowohl in der Cockpit-Ansicht als auch mit der Verfolgerkamera ausreichend weit, um seinen Wagen sicher um engste Kurven steuern zu können.

HARALD WAGNER

ALERTÜMLICH Die Texturen sind extrem pixelig, was zwar Rechenzeit spart, aber nicht mehr Stand der Technik ist.

Das Fahrmodell wirkt nicht mehr so aggressiv wie im Vorgänger, sondern verzeiht auch kleinere Fehler.

Unfälle passieren in TV-gerechter Häufigkeit, Fahrfehler führen nur in den seltensten Fällen zum Ausfall und die Gegner fahren (meistens) gleichzeitig fair und herausfor-

ganz oder teilweise abgeschaltet hat, braucht viel Fingerspitzengefühl, um gute Rundenzeiten auf die Piste zu legen. Im Vergleich zum Vorgänger wirkt das Fahrmodell aber nicht

TESTURTEIL F1 2002

ENTWICKLER Image Space	ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN 07.06.2002
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 22	Netzwerk: 22 1 Sp./Packung

TESTCENTER

Processor in MHz: 450 1000 2000

Arbeitsspeicher: 64 MB 384 MB 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-End High-End Ultimate

PRO & CONTRA

- Aktuelle Saisondaten 2002
- Informativ Telemetrie-Daten
- Grafisch nicht mehr up-to-date
- Nur ein Fahrmodell

GRAFIK	<div style="width: 72%;"></div>	72%
SOUND	<div style="width: 75%;"></div>	75%
STEUERUNG	<div style="width: 80%;"></div>	80%
ATMOSPHÄRE	<div style="width: 58%;"></div>	58%
SPIELEDISIGN	<div style="width: 86%;"></div>	86%
MEHRSPIELER	<div style="width: 80%;"></div>	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **F1 2001** oder **GRAND PRIX 3** mochten.

MEINUNG HARALD WAGNER



Unterm Strich bleibt eine wirklich gute Telemetrie, vor allem aber ein besseres Fahrgefühl.

Electronic Arts hat etliche Kleinigkeiten verändert und verbessert, der große Sprung blieb jedoch aus. Was bleibt nun unterm Strich? Eine wirklich gute Telemetrie, vor allem aber ein besseres Fahrgefühl. Letztendlich ist es ja genau das, worauf es bei einem Rennspiel ankommt, und hier haben die Entwickler wirklich gute Arbeit geleistet. Umso trauriger, dass die gleichen Entwickler die technische Entwicklung der letzten Jahre und Monate völlig außer Acht gelassen haben. War schon **F1 2001** nicht gerade das schönste Spiel seiner Art, gehört die Grafik von **F1 2002** mittlerweile zum alten Eisen. Bleibt zu hoffen, dass für den Nachfolger eine runderneuerte Grafik ebenso auf dem Programm steht wie weitere fahrbare Fahrzeugtypen: Wenn ich in einem McLaren sitze, soll der sich nicht mehr genauso fahren wie ein Minardi.

PC
CD
ROM



NOTHING GETS

Das ist das einzig Wahre. Dein Schicksal liegt in Deinen Händen. Fest in Deinen Sitz gepresst, musst Du konzentriert bleiben und einen kühlen Kopf bewahren. Handle taktisch, handle schnell und schließe keine Möglichkeit aus. Eine echte Formel 1, bei der der kleinste Fehler eine Katastrophe bedeutet. Erlebe Grand Prix 4. Einfach unschlagbar.



"Formula One Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", together with their own translations and permutations are trademarks of the Formula One group of companies.



© 2002 Simeio Limited. © 2002 Best Computer. All rights reserved. The product incorporates motor sport simulation technology exclusively licensed to Infogrames Interactive Inc. by Simeio.



MACRO PROSE

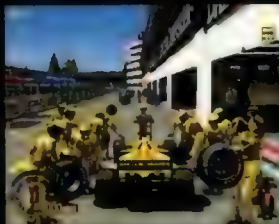
© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the US; or other countries.

© 2002 Infogrames.

"An official product of the 2001 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."



ITS CLOSER.



GEOFF CRAMMOND'S
**GRAND
PRIX
4**

Ab 13.06.02 im Handel

www.grandprixgames.com



Michael Schumacher Racing World - Kart 2002



Ein Spiel für 30 Euro? Nur fünf Monate Entwicklungszeit? Mit Massenmarkt-Lizenz? **Eine Garantie für mindere Qualität?**

SPANNUNG GARANTIERT

Da die Fahrer gerne einmal von der Ideallinie abweichen, sind oftmalige Überholvorgänge gesichert.

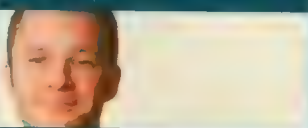
Keineswegs! Denn obwohl hier gleich drei Indizien dagegen sprechen, ist **Michael Schumacher Racing World - Kart 2002** ein eingängiges, sehr kurzweiliges Rennspiel mit Simulationscharakter. Das Programm bildet die drei Ligen Fun, Interconti A und Formel Super A nach. Während die Fun-Klasse langsam und ohne bemerkenswertes Fahrmodell daherkommt und die ICA einem klassischen Fun-Racer ähnelt, nötigt die FSA dem Fahrer nicht nur gute Reaktionen,

sondern auch ein Gespür für das Fahrzeugverhalten ab. Ein gefühlloser Tritt auf Brems- oder Gaspedal bringt die Zweitakter sofort ins Schleudern – das Spiel vermittelt die Fahrphysik aber derart intensiv, dass man schon mit wenig Übung solche Situationen in den Griff bekommt. Mit kleinen Tricks haben die Entwickler für steten Spielspaß gesorgt: So verfügen die Gegner über eine individuelle Intelligenz, die einige Piloten nahezu fehlerfrei über die 16 Pisten rasen lässt, während andere die

Ideallinie verpassen und zielsicher das Kiesbett anstreben. Zudem wurde auf alles verzichtet, was den Spielfluss hemmen könnte: Fahrzeug-Setup, Boxenstopp und Unfallschäden. Die Augen werden allerdings nicht verwöhnt: Die Grafik ist auffallend schnell und bunt, der Detailreichtum der Strecken lässt aber zu wünschen übrig. So stehen abseits der Pisten grob texturierte Gebäudekulissen, die Vegetation ist dünn und auch sonst sieht **Kart 2002** etwas altbacken aus.

HARALD WAGNER

MEINUNG HARALD WAGNER



Jowoods jüngstes Rennspiel ist wie geschaffen für den gelegentlichen Adrenalinschub.

Wer gerne in aufregenden Supersportwagen fährt, ein realitätsgetreues Fahrzeug-Setup braucht oder sich einen komplexen Karriere- und Storymodus wünscht, ist hier fehl am Platz. Für alle anderen bietet **Michael Schumacher Racing World - Kart 2002** aber fast alles, was ein gutes Rennspiel braucht: einen langen Namen, gut liegende Fahrzeuge und jede Menge Tempo. Die Abstriche bei der Grafik bleiben in einem verzeihbaren Rahmen und den nicht ganz überzeugenden Sound kann man ebenfalls verkraften. Jowoods jüngstes Rennspiel ist damit sicherlich kein Programm, das man monatelang spielen wird, für den gelegentlichen Adrenalinschub ist es aber wie geschaffen – und gäbe es einen Award für das Preis-Leistungs-Verhältnis, ginge der in diesem Monat sicherlich an **Michael Schumacher Kart**.

TESTURTEIL MICHAEL SCHUMACHER KART 2002

ENTWICKLER ANBIETER

Paraworld Jowood

PREIS TERMIN

Ca. € 30,- Erhältlich

USK SPRACHE

ohne Deutsch

ZIELGRUPPE

Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD

Ansteigend: 3 Ligen

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1 Netzwerk: 1

Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in MHz/Hz

450 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost High-End Laptop

PRO & CONTRA

Hohe Geschwindigkeit

Spaßiges Fahrmodell

Fairer Preis

Schnelle Grafik

Schwache Grafikqualität

GRAFIK

69%

SOUND

70%

STEUERUNG

85%

ATMOSPHÄRE

82%

SPIELDESIGN

73%

MEHRSPIELER

~%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie OPEN KART oder VIRTUAL KARTS mochten.

78

STAR WARS

EPISODE II

NOKIA
3410

Find your Force

Sie sind treu. Freunde. Humorvoll.

Fleißig. Du auch?

Erlebe R2-D2 und C-3PO in Star Wars Episode II. Im Kino. Den passenden Look für dein Handy gibt's unter www.nokia.de/findyourforce.

Dort kannst du auch das Nokia 3410 Mobiltelefon kennen lernen.

Der Spielpartner mit Bild-Betrachter, Bild-Editor, tollen Xpress-on™ Art-Covern und vielem mehr.

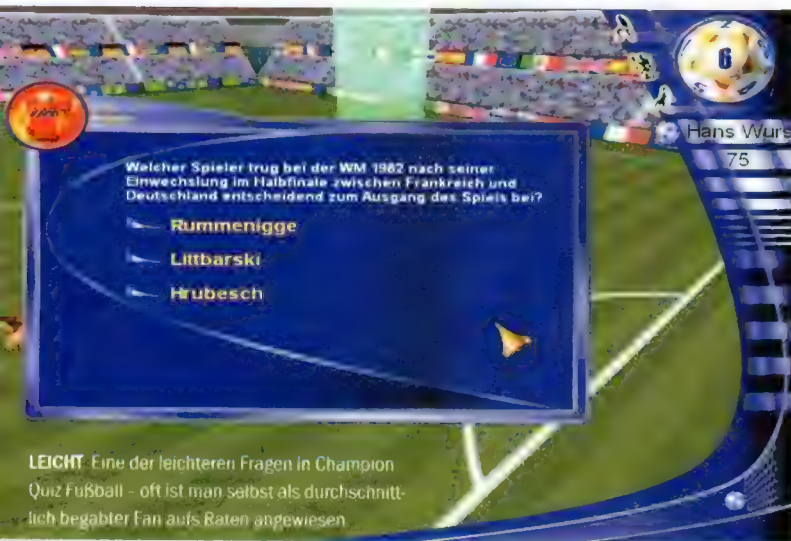


Club
NOKIA

Du schaust dir Kinofilme nicht einfach nur an. Du erlebst sie mit. Werde Mitglied im Club Nokia und erlebe Star Wars-Bildschirmgrafiken und -Klingeltöne. Einfach preisgünstig herunterladen unter www.club.nokia.de

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Champion Quiz Fußball



Anspruchsvolles, spielerisch aufbereitetes Faktenquiz für **langjährige Fußball-Experten**.

Sie wissen, wer im Halbfinale des Europapokals zwischen Marseille und Benfica ein Tor mit den Händen geschossen hat? Auf welchem Tabellenplatz Benfica die Saison 2000/2001 beendet hat? In welchem Verein Steve Marlet und

Steed Malbranque Erfahrung sammelten, ehe sie zu Fulham kamen? Dann ist **Champion Quiz Fußball** das richtige Spiel für Sie. Sie beantworten Fragen aus Wissensgebieten wie Welt-/Europa-Meisterschaften oder nationale Wettbewerbe und arbeiten sich mit richtigen Antworten schrittweise über das Feld. Wer seine ballförmige, nervig hüpfende Spielfigur als Erstes ins Tor gebracht hat, gewinnt. Mitunter überqueren Sie Felder mit speziellen Ereignissen (Ecke, Abseits etc.), die Ihren Weg beschleunigen oder bremsen. Quizzen Sie alleine, geht es nur um den Highscore. Drei Joker helfen Ihnen bei Bedarf aus der Bredouille oder verdoppeln die gewürfelte Augenzahl, um einen Kontrahenten noch abzufangen. Für Fußballfans ein geeignetes Mittel, den größten Kenner zu ermitteln – der Rest sitzt angesichts der schwierigen Fragen ratlos vor dem Monitor.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL
CHAMPION QUIZ FUSSBALL

ENTWICKLER Cryo	ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. € 16,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 6
Internet: -

Netzwerk: -
6 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:
300 1000 2000

Arbeitsspeicher:
64 MB 320 MB 655 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Standard High-End Low-End

PRO & CONTRA

- Sehr viele Fragen
- Mehrspielermodus an 1 PC
- Technisch schwache Aufbereitung und nervige Musik
- Für Nicht-Fußballfans zu schwer

GRAFIK 21%
SOUND 17%
STEUERUNG 54%
ATMOSPHÄRE 14%
SPIELDESIGN 34%
MEHRSPIELER 38%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WER WIRD MILLIONÄR?** oder **FIFA WM 2002** mochten.

33

Next Generation Tennis: US Open



Umfangreiche, aber anspruchslose **Tennis-Simulation mit spürbaren Macken**.

Wenn man ganz offensichtlich probiert, Genreprimus **Virtua Tennis** zu kopieren, sollte man es besser machen als **Next Generation Tennis**. Das Spiel von Wanadoo bietet zwar fast identische Spielvarianten, Funktionen und Einstellungsmöglichkeiten. Beispielsweise sind Karrieremodus inklusive spezieller

Trainingseinheiten, Arcade und Freundschaftsspiele im Einzel sowie Doppel möglich. Höhepunkte sind dabei die vier lizenzierten Grand-Slam-Turniere auf Originalplätzen. In den entscheidenden Punkten zieht der Titel von Wanadoo jedoch eindeutig den Kürzeren: Gameplay, das Verhalten der Computergegner und die Steuerung

fallen deutlich schwächer aus. Wenn sich die Kontrahenten mit immer wieder den gleichen Spielzügen austricksen lassen, ohne sich auf die Aktionen einzustellen, fehlt jegliche Herausforderung. Selbst im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade hat man mit den zehn digitalisierten Profis, unter anderen Nicolas Kiefer und Gustavo Kuerten, wenig Probleme. Besonders bitter ist das im Doppel, wenn die Matches mit PC-Partnern deutlich mehr Frust bereiten als Spaß machen.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL
NEXT GENERATION TENNIS

ENTWICKLER Carapace	ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN 07.06.2002
USK Ohne	SPRACHE Deutsch

ZIELGRUPPE
Anfänger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4
Internet: -

Netzwerk: 4
4 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:
400 1000 2000

Arbeitsspeicher:
64 MB 320 MB 655 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Low-End High-End Low-End

PRO & CONTRA

- Umfangreiche Spielmodi
- Originalprofis und -turniere
- Schwaches, unrealistisches Verhalten der Computergegner
- Abgehackte Animationen

GRAFIK 71%
SOUND 62%
STEUERUNG 73%
ATMOSPHÄRE 65%
SPIELDESIGN 74%
MEHRSPIELER 63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA TENNIS** oder **TENNIS MASTERS SERIES** mochten.

63

Space Haste 2



Angenehmer Geschwindigkeitsrausch in pfeilschnellen Hover-Rennen.

Als Pilot futuristischer Hovercrafts bestreiten Sie in **Space Haste 2** rasante Rundenrennen gegen computergesteuerte Piloten oder menschliche Widersacher. Ganz im Stile eines klassischen Arcade-Racers ist nicht allein das fahrerische Können für den Erfolg entscheidend: Der gezielte Einsatz von Power-ups, die Sie entweder erst einsammeln müssen oder durch Drübergleiten aktivieren, ist fast ebenso wichtig. Auf diese Weise erhalten Sie kurze Geschwindigkeitsschübe, stoppen Gegner oder aktivieren Energiereserven für ein schnelles Überholmanöver. Für einen Sieg wird die jeweils nächste der acht Strecken freigeschaltet. Etwas wenig, denn von den gut und abwechslungsreich gestalteten Strecken hätten wir uns mehr gewünscht. Gleiches gilt für den Fuhrpark, der mit acht Modellen ebenfalls mager ausfällt. Dennoch bietet **Space Haste 2** einige Stunden lang viel Spaß und verlangt aufgrund

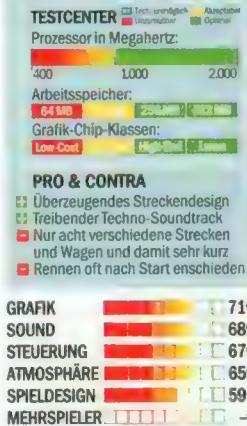
der hohen Geschwindigkeiten schnelle Reaktionen und ein gutes Auge. Erwähnenswert sind vor allem die sehr ordentliche 3D-Grafik sowie die passende, treibende Techno-Musik.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL SPACE HASTE 2

ENTWICKLER
Dreams Int.
PREIS
Ca. € 20,-
USK
Ohne
ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: -
ANBIETER
Asylum Games
TERMIN
Erhältlich
SPRACHE
Deutsch

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
Arbeitsspeicher:
Grafik-Chip-Klassen:
PRO & CONTRA
Überzeugendes Streckendesign
Treibender Techno-Soundtrack
Nur acht verschiedene Strecken und Wagen und damit sehr kurz
Rennen oft nach Start entschieden



Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MEDIA RACE 3** oder **BALLISTICS** mochten.

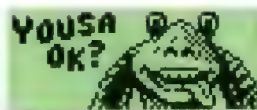
STAR
WARS
EPISODE II



Hol dir Star Wars aufs Handy.

Find your Force! Du kannst den Look deines Nokia Mobiltelefons deinen Wünschen mühelos anpassen. Geh einfach auf www.club.nokia.de. Von dort kannst du gegen Club Nokia Credits, die virtuelle Währung im Club Nokia, neue Klingeltöne und Bildschirmgrafiken auf dein Handy herunterladen.*

Bildmitteilungen



Betreiberlogos



Klingeltöne

Titelmelodie:
STAR WARS MAIN TITLE

Marsch:
THE IMPERIAL MARCH

Diese Leistungen gibt es exklusiv für Mitglieder im Club Nokia. Wenn du ein Nokia Mobiltelefon besitzt, aber noch nicht Mitglied im Club bist, dann solltest du dich jetzt kostenlos anmelden. So machst du noch mehr aus deinem Nokia Mobiltelefon. Club Nokia freut sich auf dich unter www.club.nokia.de

*Die folgenden Nokia Geräte unterstützen Bildmitteilungen, Betreiberlogos und Klingeltöne: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910 Mobiltelefone. Nokia 6110, 6130, 6150, 7110, 8810 Mobiltelefone und Nokia 9110i Communicator, 9210 Communicator, 9210i Communicator unterstützen Betreiberlogos und Klingeltöne. Nokia 5110 und 5130 Mobiltelefone unterstützen Betreiberlogos, Nokia 8110i Mobiltelefone und 9000i Communicator unterstützen Klingeltöne.

Club
NOKIA



VON DEN MACHERN VON BALDUR'S GATE™

FORGOTTEN REALMS™

NEVERWINTER NIGHTS™



DEVELOP YOUR FANTASY

MAKE YOUR PLAY

Neverwinter Nights™ ist das langersehnteste 3D Rollenspiel für den PC, das jemals erschaffen wurde. Vier Jahre dauerte die Entwicklung von Neverwinter Nights, das mit wunderschönen, real anmutenden 3D Umgebungen und einem revolutionären „Game Editor“ aufwarten kann. Erschaffe deine eigene Welt und spiele mit bis zu 64 Spielern online.

In den vergessenen Reichen (nach den Regeln der 3. Edition von Dungeons & Dragons®) fällt die Stadt Niewinter dem Heulenden Tod, einer tödlichen, alles vernichtenden Plage, zum Opfer. Die Abenteurer der Stadt rufen die magischen Kreaturen aus Tiefwasser zur Hilfe, um die sich verbreitende Krankheit zu heilen, aber Verschwörung und Verrat sind gegen sie ...



»Neverwinter Nights könnte im Rollenspiel-Genre einen ähnlichen Stellenwert erreichen wie Half-Life im Action-Lager.«

GameStar 2/02

DEMNÄCHST AUF PC-CD ROM

www.neverwinternights.com



DEVELOPED BY
BIOWARE
CORP



NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Infogrames Europe SA. © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.

Einkaufsführer

Jeden Monat ein neues Lesevergnügen: **Deutschlands große Marktübersicht für PC-Spiele** bietet alle wichtigen Infos und vergleicht Preise sowie Wertungen.

So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100

Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons

Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

Spielsammlungen

Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

Die „schwarze Liste“

Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen

Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 - UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von
Rüdiger Steidle

Battle Realms
Nicht nur das Asia-Szenario, auch viele frische Ideen heben Battle Realms von der Echtzeit-Masse ab. Wenig Basisbau und viele Taktiken machen das Strategiespiel zur ersten Wahl.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 25,- **88**

Empire Earth
10.000 Jahre Menschheitsgeschichte und vier große Kriege in einem Echtzeit-Strategiespiel. Hunderte von Einheiten und Optionen, aber auch für Einsteiger schnell überschaubar.

Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- **87**

Age of Empires 2: Age of Kings
Es gibt mittlerweile Echtzeit-Strategiespiele mit spannenderen Missionen, mit besserer Grafik und mehr Truppen. Das Mittelalter-Gefühl ist aber immer noch ungeschlagen.

Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- **85**

Starcraft
Auch wenn demnächst Warcraft 3 erscheint: Der Mehrspielermodus des Science-Fiction-Bruders ist noch immer einen Blick wert. Schauen Sie unbedingt im Battle.net vorbei!

Ausgabe: 06/98 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 10,- **84**

Mech Commander 2
Sie führen einen Trupp der riesigen Battlemech-Kampfbotens ins Feld. Hier kommt es weder auf Basisbau oder Ressourcensammeln an. Was zählt, ist allein taktisches Geschick.

Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- **84**

STRATEGIE AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von
Petra Maueröder

Black & White
Noch immer zu Tarifen um die 50 Euro: Aus einem Affen-, Tiger- oder Kuh-Baby wird dank Ihrer Erziehungsmethoden eine Riesenkatze, mit der Sie die rivalisierenden Stämme des Furchten lehren.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 50,- **92**

The Sims
Spannender als Marienhof und GZSZ: Der Von-Null-auf-Eins-Erfolg der vierten Zusatz-CD Urlaub total zeigt, welch große Faszination dieses „Spiel des Lebens“ noch immer auf seine Fans ausübt.

Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- **90**

Wiggles
Das putzige Aussehen täuscht: Schnippische Bemerkungen sind noch das Harmloseste, was Sie von den überarbeiteten, hungrigen und von Kämpfen geschwächten Wichteln zu hören bekommen.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- **89**

Startopia
Die neun Missionen vergehen wie im Flug: Als Herrscher einer ringförmigen Raumstation sollen Sie Außerirdische in Ihre Hotelbetten und Bars locken. Witzige Ideen, ansehnliche 3D-Grafik!

Ausgabe: 04/02 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 20,- **86**

Die Siedler 4
Trotz der Konkurrenz durch Cultures 2 hält sich Siedler 4 in den Top 5. Spieltiefe und Grafik sichern den Vorsprung, Vorsicht, Aufbau-Fans: Hier wird mehr gekämpft als in allen Vorgängern zusammen.

Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **85**

STRATEGIE RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von
Rüdiger Steidle

Civilization 3
Warum Civilization nicht nur vielen Alt-Strategen als bestes Runen Strategiespiel aller Zeiten gilt, zeigt die dritte Inkarnation der Kulturen-Simulation seit kurzem auch in deutscher Sprache.

Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- **85**

Etherlords
Bei Etherlords produzieren Sie keine Truppen, sondern beschwören als mächtiger Magier in einem Kartenspiel, das an Magic: The Gathering erinnert. Belohnung: tolle 3D-Kämpfe.

Ausgabe: 01/02 | Flashback Interactive | Preis: ca. € 40,- **82**

Civ: Call to Power 2
Der ältere Stiefbruder von Civilization 3 überzeugt mit durchdachter Benutzerführung, spannenden Szenarien (Redaktionstipp: Alexander der Große) und enormer taktischer Tiefe.

Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- **81**

Heroes of Might & Magic 4
Es gibt wohl kein anderes Strategiespiel, bei dem das „Nur noch eine Runde“-Phänomen so sehr durchschlägt wie bei Heroes of Might & Magic 4. Civ-Tiefe im Fantasy-Reich.

Ausgabe: 06/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- **81**

Combat Mission
Für absolute Strategie-Profis sind die taktischen Rundenschlachten im Zweiten Weltkrieg das Nonplusultra. Otto-Normalspieler vermisst echte Kampagnen und schöne Grafik.

Ausgabe: 01/02 | CDV | Preis: ca. € 20,- **72**

STRATEGIE WIRTSCHAFTSSIMULATION

vorgestellt von
Petra Maueröder

Port Royale
Wem Gott ein Amt gibt, dem gibt er auch Verstand – sagt der Volksmund. Und was würden Sie gern werden? Baumeister, Gardist, Stadtrat? Den neuesten Patch zur 3D-WiSim gibt's auf der Heft-CD!

Ausgabe: 07/03 | Big Ben Interactive | Preis: ca. € 45,- **88**

Die Gilde
Wem Gott ein Amt gibt, dem gibt er auch Verstand – sagt der Volksmund. Und was würden Sie gern werden? Baumeister, Gardist, Stadtrat? Den neuesten Patch zur 3D-WiSim gibt's auf der Heft-CD!

Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- **87**

Fußballmanager 2002
„Deutscher Meister wird nur der BVB ...“ – Nein? Beweisen Sie, dass Sie auch mit Köln, Unterhaching oder Rostock Schalen und Pokale holen können. Voraussetzung: Geschick als Manager und Trainer.

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- **86**

Patrizier 2
Wenn's ein bisschen komplexer sein darf als Anno 1602: Hier starten Sie als einfacher Händler und mehren Ihr Vermögen durch intelligentes Ein- und Verkaufen. Auch als Gold Edition mit Add-on.

Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- **85**

Tropico
Kaum zu glauben, wie viele Probleme auf eine kleine Karibik-Insel passen: Umweltzerstörung, Arbeitslosigkeit, zu hohe Steuern, Streiks. Für welchen Weg entscheiden Sie sich: Zuckerbrot oder Peitsche?

Ausgabe: 06/01 | Take 2 | Preis: ca. € 25,- **84**

STRATEGIE TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von
Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Ein gigantisches Puzzlespiel: Welchen Kommandosoldaten schicken Sie vor? Welche Route nimmt er? Wo schlägt er zu? Und wann? Wenn Sie Geduld aufbringen, gibt es kaum Spannenderes.

Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,- **90**



Desperados
Die Programmierer von Spellbound arbeiten bereits am Nachfolger Robin Hood. Dank des tollen Western-Ambientes ist aber auch dieser Commandos-Kollege immer noch aktuell.

Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- **87**



Commandos
Wenn Sie ins Taktik-Genre schnuppern möchten, aber nicht gleich 45 Euro für Commandos 2 ausgeben wollen – wie wär's dann mit dem Original? Macht auch heute noch Spaß.

Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,- **81**



Fallout Tactics
Von der gleichnamigen Rollenspielerreihe blieb nur noch die Atmosphäre erhalten – und das ausgeklügelte Kampfsystem, das Sie in Echtzeit wie rundenbasiert spielen können.

Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 20,- **79**



Star Trek: Away Team
Auch die Sternflottenoffiziere können wie Commandos-Soldaten zuschlagen. Vor allem aber schleichen und spähen sie, um Entdeckungen durch die Romulaner zu vermeiden.

Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- **79**

ACTION EGO-SHOOTER

vorgestellt von
Christian Müller



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Surr-Surr: Unlängst hat die Lichtschwert-Mania mit dem Kinostart der Episode 2 einen neuen Höhepunkt erreicht. Spielscher Höhepunkt nicht nur für Star Wars-Fans ist Activisions Jedi Action.

Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,- **90**



No One Lives Forever
Jede Menge Auszeichnungen hat die Swingin'-Sodas-Agentin eingeheimst. Wer noch nicht das Vergnügen mit der charmanten Bond-Konkurrentin hatte, sollte sich die Game-of-the-Year-Edition greifen.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,- **88**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Der Soldat James Ryan, die Brücke von Arnheim. Die Kanonen von Navarone: Die cineastischen Vorbilder des Ego-Shooters lesen sich wie das Who's who eines ganzen Film-Genres.

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **86**



Soldier of Fortune 2 (dt.)
Die Soldaten haben sich als Kampfsystem etabliert. Die Soldaten haben sich als Kampfsystem etabliert. Die Soldaten haben sich als Kampfsystem etabliert.

Ausgabe: 07/02 | Activision | Preis: ca. € 43,- **84**



Aliens vs. Predator 2
Drei Spiele in einem: Egal ob Sie in der Rolle eines Mannes-Soldaten, Alien oder Predator spielen, der hollywoodreife Film-Shooter-Mix erzeugt eine fantastische Gänsehaut-Atmosphäre.

Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- **85**

ACTION TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von
Christian Müller



Operation Flashpoint
Virtueller Kriegsschauplatz: Mit Rambo-Manieren kommen Sie hier nicht weit. Übersicht, Taktik und Behutsamkeit sind der Schlüssel zum Erfolg. Das Add-on Resistance ist in Vorbereitung.

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,- **89**



Project I.G.I.
„I'm going in!": Das dürfen Sie wörtlich nehmen. Völlig auf sich allein gestellt, schleichen, taktieren und sabotieren Sie sich durch brenzlige Kampfsituationen. Haufdrauf-Mentalität Fehlalarme.

Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- **88**



Counter-Strike 1.4
Die Version 1.4 spaltet die Fangemeinde, der Begriff „Killerspiel“ eine ganze Nation. Dass offene Diskussion und Vernunft über blinden Aktionismus siegen kann, beweist das überraschende Urteil der BPS.

Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- **84**



Ghost Recon
Überzeugende Grafik, trottelige KI. Wir empfehlen die Collectors Edition inkl. Add-on. Die neue Clancy-Filmumsetzung The Sum of all Fears nutzt dieselbe Technik. Die Demo finden Sie auf DVD.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- **83**

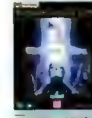


Tribes 2
Kommerziell geflopptes Multiplayer-Spiel. Derzeit versucht Entwickler Sierra einen neuen Anlauf und setzt diesmal auch auf eine Einzelspieler-Kampagne. Tribes: Fast Attack soll Ende 2002 erscheinen.

Ausgabe: 04/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 13,- **82**

ACTION ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von
Thomas Weiß



Deus Ex
J.C. Denton schleicht, schießt, hackt und rätselt sich durch eine Verschwörung: Innovativer Mix von Entwickler-Guru Warren Spector, für den günstigen Preis von nur 20 Euro ein Muss für alle Spieler.

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- **89**



Grand Theft Auto 3
Die 3. Dimension des Grand Theft Autos. Die 3. Dimension des Grand Theft Autos. Die 3. Dimension des Grand Theft Autos.

Ausgabe: 07/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- **89**



System Shock 2
Teil 1 revolutionierte, Teil 2 nicht. Genial war der Nachfolger zum einflussreichen Mix aus Rollenspiel und Action trotzdem. Inzwischen kostet das leicht angestaubte Produkt nur noch 15 Euro.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **86**



Evil Twin
Zugegeben, ein klassisches Jump & Run ist Evil Twin nicht. Wir würden sagen: ein skurrielles High-Tech-Abenteuer in einer bunten Alpträumwelt. Gibt's entgegen Alice noch nicht als Classic-Version.

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- **85**

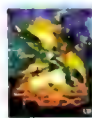


American McGee's Alice
American McGee, der Designer hinter Alice, ist mit Oz (geplant für Ende 2003) beschäftigt. Ob das genauso abgedreht und grafisch atemberaubend wird wie dieses günstige Action-Adventure?

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **84**

ACTION SCI-FI-ACTION

vorgestellt von
Thomas Weiß



Aquanox
Deutsche Spiele kommen in US-Spielemagazinen schlecht weg? Mag bei Gothic stimmen: Doch Aquanox sackte auch übersee-Höchstnoten ein. Also: Budget-Version kaufen!

Ausgabe: 03/02 | Falstad | Preis: ca. € 20,- **85**



Mechwarrior 4: Vengeance
Bis jetzt ist kein weiteres Mechwarrior-Spiel geplant. Vertreiben Sie sich die Zeit deshalb am besten mit dem vierten Teil der Serie. Der hat es in sich – und das nicht wegen mangelnder Konkurrenz.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- **85**



Starlancer
Freelancer kommt im September. Bis dahin ist noch Zeit, das Weltraum-Actionspiel Starlancer zu spielen. Gibt's zusammen mit Crimson Skies und Metal Gear Solid im Microsoft Action Pack.

Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- **84**



Crimson Skies
Erinnern Sie sich an die Action-Flugsimulation Strike Commander? Das waren noch Zeiten! Crimson Skies schlägt in dieselbe Kerbe: viel Action, viel Story, viel Motivation. Gibt's im MS Action Pack.

Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- **83**



X: Beyond the Frontier
Vergessen Sie Elite. X ist besser: Für nur zehn Euro dürfen Sie Weltraumschlachten schlagen, eine spannende Story erleben und Handel betreiben. Der Nachfolger wird derzeit entwickelt.

Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- **80**

ACTION MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von
Harald Wagner



Eurofighter Typhoon
Das dünn besetzte Feld der Jet-Simulationen hat zurzeit nur einen nennenswerten Vertreter: Eurofighter, mit glaubwürdiger Physik und Waffentechnik sowie einer echten Hintergrundstory.

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,- **88**



Comanche 4
Nur mit zugeordneten Augen eine Simulation. Dennoch vermittelt Comanche 4 das Gefühl, einen hochgerüsteten Helikopter zu fliegen – und das sogar auf eine spannende und actiongeladene Weise.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde noch eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In der Bomber-Simulation B-17 übernehmen Sie die Aufgaben aller Piloten, Schützen und Spezialisten.

Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,- **82**



Panzer Elite Special Edition
Mit neuen Missionen und etlichen Editoren ergibt sich eine ausgereifte Special Edition. Die angegrauten Panzersimulation ist noch immer spannend und anspruchsvoll, schön ist sie nicht mehr.

Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,- **80**



IL-2 Sturmovik
Techniker am Werk: Da auf Spannung, Interaktion und Story verzichtet wurde, hatten die Entwickler viel Zeit, eine perfekte Simulation zu erschaffen: Noch nie flogen sich Flugzeuge überzeugender.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **77**

ACTION GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von
Daniel Kreiss



Rayman 2: The Great Escape
Gestern war Super-Mario, heute ist Rayman. Das herausfordernde 3D-Jump-&-Run aus dem Hause Ubi Soft ist unerreich in seiner Geschwindigkeit und in seinem Einfallsreichtum.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,- **83**



Adventure Pinball
Die Technik eines Ego-Shooters macht dieses Flipperspiel zum besonderen Erlebnis: Fetziges Grafik- und Sound-Effekte begleiten den (nicht ganz realistisch rollenden) Ball durchweg.

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **79**



Ballerburg
Es den Kollegen in der Mittagspause zeigen – wer diesen Wunsch verspürt, liegt mit den rundenbasierten Katapult-Duellen in Ballerburg richtig. Gefragt: Augenmaß und gute Taktik.

Ausgabe: 01/02 | Accon | Preis: ca. € 35,- **78**



Sheep, Dog 'n' Wolf
Ein Denk- und Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene, das besonders Bros macht, weil sich dann die Warner-Bros-Comic-Figuren verprügeln wie in den besten Filmchen.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- **78**



Star Monkey
In Spielhallen ging man früher, wenn man querfeldein ballern wollte: kleines Raumschiff gegen große Monster. Mit Star Monkey ist nach langer Zeit wieder so ein Game für zu Hause da.

Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,- **75**

ABENTEUER ADVENTURES

vorgestellt von
Daniel Kreiss



Die Flucht von Monkey Island
Der Humor und die knackigen Rätsel haben die Serie bekannt gemacht – Teil 4 brachte zum ersten Mal 3D-Grafik ins Spiel. Die ergaut zwar langsam, der Spaß bleibt aber resig.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**



Grim Fandango
Der Underground-Tipp unter den Adventure-Meisterwerken: Ein Toter sucht seine große Liebe in der Unterwelt. Zynische Dialoge, stilvolle 3D-Grafiken – ein Film Noir für den PC.

Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- **81**



Das Geheimnis der Druiden
Die meisten guten Adventures verlassen sich auf witzige Charaktere und Gags in den Dialogen. Dieses ist altmodischer: mit einer empfehlenswerten, sehr mystischen Story.

Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 15,- **78**



Monkey Island 3
Uralt ist es inzwischen – dennoch sticht es einen Großteil der Konkurrenz aus den letzten Jahren locker aus. Wer 2D-Comic-Zeichnungen mag, findet kein besseres Adventure.

Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,- **78**



Gabriel Knight 3
Das zweite mystische Abenteuer unter den Top 5. Der langsame Story-Aufbau und das Handling in 3D machen den Einstieg schwer – aber es lohnt definitiv, sich durchzubeißen.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- **72**

ABENTEUER ROLLENSPIELE

vorgestellt von
Jochen Gebauer

NEUZUGANG
The Elder Scrolls 3: Morrowind
Die Genre-Referenz liegt auch in der Käufergunst vorne: Erste Zahlen belegen, dass sich die **Dungeon-Hatz** wie geschnitten Brot verkauft. Premium-Demo und Siegel-Editor finden Sie auf unserer CD.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **91**

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Zwei Jahre sind genug - Baldur's Gate 2 verliert die Spitzenposition und muss sich mit Platz 2 begnügen. Wer eine tolle Story und viele Quests sucht, darf immer noch bedenkenlos zugreifen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- **89**

Gothic
Die Alternative zu Morrowind: ähnlicher Spielablauf, viel kleinere Spielwelt, straffere Handlung. Spätestens seit dem Zehn-Euro-Kampfpriest gehört Gothic in jede gut sortierte Spielesammlung.
Ausgabe: 03/02 | Shobox | Preis: ca. € 10,- **85**

Wizardry 8
Das letzte klassische Rollenspiel ist ein Fest für Profispieler. Achtköpfige Party, rundenbasierte Kämpfe und eine Old-School-Storyline machen Wizardry 8 zum Retro-Rollenspiel der Extraklasse.
Ausgabe: 02/02 | Sir-Tech | Preis: ca. € 60,- **85**

Planescape Torment
Untotet sucht Sinn des Lebens und entdeckt irre Orte und Kreaturen. Das perfekte Rollenspiel für Douglas-Adams-Leser: schwarzer Humor und skurrile Situationen am laufenden Band.
Ausgabe: 02/00 | Virgin | Preis: ca. € 10,- **84**

ABENTEUER ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von
Jochen Gebauer

Dungeon Siege
Die Genre-Referenz liegt auch in der Käufergunst vorne: Erste Zahlen belegen, dass sich die **Dungeon-Hatz** wie geschnitten Brot verkauft. Premium-Demo und Siegel-Editor finden Sie auf unserer CD.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- **88**

Diablo 2
Zwei Jahre lang der Klassenprimus gewesen und nun von Dungeon Siege auf die Plätze verwiesen. Macht aber nix, denn Sammelwut und Charakter-Entfaltung sind immer noch konkurrenzlos.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- **86**

Vampire: Die Maskerade
Wer eine gehaltvolle Story haben möchte, greift zu Vampire. Der stimmungsvollen Atmosphäre kommt auch Dungeon Siege nicht bei - Abstinenz in Sachen Präsentation müssen Sie in Kauf nehmen.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- **81**

Darkstone
Das kunterbunte Action-Rollenspiel macht Laune - wegen des hohen Alters zwar nicht ganz so viel wie Dungeon Siege oder Diablo 2, aber immerhin. Die deutsche Fassung ist leider eine Katastrophe.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **78**

Nox
Nox bietet drei Charakterklassen, interessante Story und kurzweilige Rollenspiel-Action. Dass es nicht an das Vorbild Diablo heranreicht, liegt daran, dass keine echte Sammelwut aufkommen will.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **77**

ABENTEUER ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von
Jochen Gebauer

Dark Age of Camelot
Insgesamt: 250.000 Spieler hat der Überraschungs-Hit bislang begeistert. Auch die PC-Games-Redaktion kann sich dem nicht entziehen. Halten Sie doch mal Ausschau nach dem Zwerg „Feil-Fresse“.
Ausgabe: 01/02 | Wansadoo | Preis: ca. € 30,- **84**

Anarchy Online
Deutsche Spieler atmen auf: Endlich gibt es einen eigenen Server für Helden aus Bayern, Sachsen und Hessen. Der befindet sich zwar noch in der Beta-Phase, soll aber bald „live“ gehen.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- **81**

Everquest
Bekommt demnächst durch The Planes of Power die nunmehr vierte Erweiterung spendiert. 20 neue Zonen sollen hochstufigen Charakteren noch mehr Ausbaumöglichkeiten bieten.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **80**

Asheron's Call
Einstieger haben es in keinem Spiel leichter - wenn sie die angestaubte Optik und Bedienung ertragen können. Wer es moderner mag, wartet auf die Fortsetzung. Im nächsten Jahr soll es so weit sein.
Ausgabe: - | Microsoft | Preis: ca. € 50,- **73**

Ultima Online
Schade, dass UO 2 kurz vor der Fertigstellung eingestampft wurde. Lange kann sich der Oldie nicht mehr gegen die moderne Konkurrenz behaupten, auch wenn die spielerische Freiheit unerreicht ist.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **71**

SPORT SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von
Georg Valtin

Virtua Tennis
Bälle in Tonnen schießen, Aufschlagtraining mit Bowling-Pins, fordernde Matches im Einzel und Doppel. Wer schnelles, actionreiches Tennis mag, kommt an der Referenz einfach nicht vorbei.
Ausgabe: 05/02 | Empiro Interactive | Preis: ca. € 45,- **86**

Links Championship Edition
Ballphysik, Grafik und Funktionsumfang sowie zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten machen Microsofts Golfspiel trotz etwas steriler Atmosphäre zur Nummer 1 bei den Golf-Simulationen.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- **85**

Jimmy White's Cueball World
Gelingende Billard-Übersetzung, die neben dem anspruchsvollen Snooker auch das beliebte Pool in mehreren Varianten anbietet. Als Abwechslung gibt's sogar Minispiele wie Darts.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- **84**

Tennis Master Series
Tennis-Simulation mit extrem hohem Realismusgrad und entsprechend anspruchsvoll. Die Computergegner agieren clever und ausgebufft. Siege wollen hart erarbeitet werden und machen stolz.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- **82**

Microsoft Flight Simulator 2002
Von der Cassia bis hin zum Jumbojet dürfen Sie in so ziemlich alle simulierten Flugzeuge steigen. Szenarien bewältigen oder einfach drauflosfliegen - im MS Flight Simulator 2002 haben Sie die Wahl.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- **76**

SPORT FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von
Georg Valtin

FIFA 2002
Auch wenn böse Zungen behaupten, die Spielerköpfe seien die größten Glanzpunkte von FIFA 2002: Der bisher beste Teil der Serie besticht durch besseres Gameplay und Simulationsmerkmale.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **89**

FIFA 2001
Wesentlich arcadelastiger als der Nachfolger war das Torleschen in FIFA 2001 noch recht leicht. In sämtlichen Punkten schwächer als FIFA 2002 und als Vollpreisprodukt nicht zu empfehlen.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **86**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei FIFA 2002 aus.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **85**

FIFA 2000
Zwei Gründe können ausschlaggebend für FIFA 2000 sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen zugreifen.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**

UEFA Challenge 2001/2002
Wie spannend die Champions League sein kann, sah man auch diese Saison wieder. Hier dürfen Sie selbst bestimmen, welcher europäische Spitzenclub die begehrte Trophäe mit nach Hause nimmt.
Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 35,- **73**

SPORT AMERICAN SPORTS

vorgestellt von
Georg Valtin

NHL 2002
Obwohl nicht alle Mängel aus dem Vorgänger beseitigt wurden, ist NHL 2002 insgesamt die beste erhältliche Eishockey-Simulation. Vor allem im Mehrspielermodus werden Profis so richtig gefordert.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **90**

NBA Live 2001
Die Play-offs laufen, die Finalsene rückt in greifbare Nähe. Schade, dass „German Wunderkind“ Dirk Nowitzki nicht mehr dabei ist. Wenn nicht: Dank NBA Live 2001 geht's zumindest virtuell.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **89**

Madden NFL 2002
Starke Männer prügeln sich um ein Lederer und Millionen von Leuten finden es genial. Das Ganze nennt sich American Football und wird in Madden NFL 2002 beinahe perfekt am PC simuliert.
Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **87**

NHL 2001
Kaum eine Alternative zur Version von 2002: Technisch schwächer und spielerisch fast identisch. Immerhin gibt's auf Fanseiten Updates mit den aktuellen Aufstellungen der Profis aus der NHL.
Ausgabe: 12/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **86**

NHL 2000
Technisch und in Sachen Saisondaten nur für Nostalgieur interessant, bietet NHL 2000 trotzdem ordentlich simuliertes Eishockey. Kaufanreiz Nummer 1 ist aber der geringe Preis von 15 Euro.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**

SPORT MOTORSPORT

vorgestellt von
Harald Wagner

Colin McRae Rally 2.0
Rallye-Feeling hautnah verspricht Colin McRae 2. Nach wie vor ist das Fahrgefühl der Rennsimulation unerreicht, auch grafisch gehört es noch längst nicht zum alten Eisen.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- **87**

Grand Prix 3
Großer Name, kleiner Preis und unerfüllte Versprechungen. Aber auch mit lahmem Sound und eintönigem Fahrgefühl ist GP 3 noch immer die akkurateste Formel-1-Simulation.
Ausgabe: 09/00 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- **86**

Moto Racer 3
Trial, Straßenrennen, Motocross - fast jede Zweiradart wird in Moto Racer 3 simuliert. Leider ist die technische Qualität der Disziplinen ebenso abwechslungsreich wie die Steuerung.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **82**

Rally Championship 2002
Die ewige Nummer 2: Trotz höherer Abwechslung, mehr Spielmodi und einem gefälligen Fahrgefühl ist Rally Championship den entscheidenden Tick schwächer als Colin McRae 2.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- **82**

Rally Trophy
Außer Konkurrenz: In Rally Trophy werden die Rallye-Wagen der 60er- und 70er-Jahre simuliert. Dank des unglaublichen Fahrverhaltens eher ein Geschicklichkeitsspiel als ein Rennspiel.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- **82**

SPORT FUNSPORTS & RENNEN

vorgestellt von
Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Diese FunSport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung und spektakulären Grafiken den PC zur Indoor-Bahn - nur im Sommer nicht notwendig, ansonsten Garant für kurzweilige Stunden.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- **91**

Need for Speed: Porsche
Nur das Vibrieren in den Fingern fehlt, ansonsten gelingt Need for Speed: Porsche eine perfekte Nachahmung des Porsche-Fahrgefühls. Die gesamte Produktpalette des Herstellers wird simuliert.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Für eine Hand voll Euro weniger ist die ein Jahr alte Version von Tony Hawk zu haben. Geringfügig schlechtere Grafiken, dafür aber ein Editor, machen das Paket zu einem fairen Angebot.
Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- **85**

Mat Hoffman's Pro BMX
Zahlreiche Spielmodi stellen unter Beweis, dass auch auf zwei Rädern atemberaubende Tricks und Combos möglich sind. Die zurzeit einzig nennenswerte BMX-FunSport-Simulation.
Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- **76**

Need for Speed: Brennender Asphalt
Ein Funracer der alten Schule: Durch Erfolge in illegalen Straßenrennen erkaufen und tunen Sie sich Männertrüme wie einen BMW Z3, eine Corvette oder einen Ferrari F50.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **74**

Mittendrin statt *nicht* dabei



Holland - Vizeweltmeister 1974, 1978

Die Fußball-WM in DSF
31. Mai bis 30. Juni
täglich ab 16.00 Uhr

Mittendrin statt nur dabei



ZUSATZ-CD UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Empires 2: Conquerors
Fünf anspruchsvolle Kampagnen bieten Nachschub für das angegraut, aber immer noch vorbildliche Age of Empires 2. Elf neue Einheiten und rund 20 Technologien hauchen den Kampagnen Leben ein.

Ausgabe: 10/00 Microsoft ca. € 30,- **85**



BG 2: Thron des Bhaal
Das Add-on bildet den Abschluss für eines der umfang- und wohl auch erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten. In den zusätzlichen Welten warten neue Abenteuer und Geschichten auf die neuen Heldenklassen.

Ausgabe: 09/01 Virgin Interactive ca. € 25,- **91**



Cossacks: The Art of War
Mehr ist einfach mehr: The Art of War erweitert das zu Unrecht kaum bekannte Strategiespiel mit zwei Nationen, fünf Kampagnen und 30 Missionen. Ein Kartenneditor fordert die Kreativität des Spielers.

Ausgabe: 12/01 CDV ca. € 30,- **77**



Die Siedler 4: Die Trojaner
Viel Zeit und Liebe haben die Entwickler in diese Add-on investiert. Unglaubliche 50 Karten bieten mehr Abwechslung als das Hauptspiel, zudem erfordert die Nation der Trojaner völlig neue Taktiken.

Ausgabe: 02/01 Ubi Soft ca. € 20,- **82**



Die Sims: Hot Date
Gepflegt essen gehen, hemmungslos flirten, die Nachbarn auf einen Cocktail einladen. Im neuen Kneipenviertel können die Sims Abstand vom drögen Alltag gewinnen. Aber abends geht's nach Hause!

Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 25,- **81**



Die Sims: Urlaub total!
Hot Date reicht Ihren Sims nicht? Urlaub total bietet eine große Ferieninsel, die wohlhabenden Sims ein wochenlanges Party-Leben ermöglicht. Auch die Interessen und Fähigkeiten Ihrer Sims werden erweitert.

Ausgabe: 06/02 Electronic Arts ca. € 25,- **76**



Grand Prix 3: Season 2000
Für echte Formel-1-Fans: Die Daten der Saison 1998 werden durch die 2000er-Daten ersetzt, außerdem gibt's verbesserte Grafiken und Soundeffekte. Die Strecken und Fahrzeuge bleiben allerdings unverändert.

Ausgabe: 09/01 Infogrames ca. € 20,- **85**



Icewind Dale: Herz des Winters
Zum Warten auf Neverwinter Nights und zum Zähneausbeißen: Das Add-on erweitert Icewind Dale um neue Gegner, harte Kämpfe und umfangreiche Quests. Zum Zocken zwischen durch völlig ungeeignet.

Ausgabe: 05/01 Virgin Interactive ca. € 25,- **82**



Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Nicht nur ein Aufschwung im Titel: Dank komplett überarbeiteten Grafiken, weiteren Gebäuden und härteren Gegnern stellen die zusätzlichen Missionen völlig neue Herausforderungen an den adeligen Händler.

Ausgabe: 12/01 Infogrames ca. € 30,- **85**



Sudden Strike: Forever
Mikromanager erhalten neues Futter: 30 Einheiten, 10 Mehrspieler Missionen und 4 Kampagnen geben einen Vorgeschmack auf den Nachfolger des anspruchsvollen Echtzeit-Strategiespiels.

Ausgabe: 05/01 CDV ca. € 30,- **79**



Alarmstufe Rot 2 - Yuris Rache
Das würdige Ende des klassischen C&C: 14 Missionen, 10 Mehrspielerkarten, zusätzliche Einheiten, eine strategisch innovative Armee und eine abgedrehte Story verkürzen das Warten auf die 3D-Generation.

Ausgabe: 12/01 Electronic Arts ca. € 35,- **82**



B&W: Insel der Kreaturen
Hier wird nachgeliefert, was B&W gefehlt hat: Mini-Spielen, die das Geschick des Spielers, seiner Kreatur und deren Zögling fördern. Auf den Strategietitel wurde hingegen komplett verzichtet.

Ausgabe: 04/02 Electronic Arts ca. € 30,- **72**



Diablo 2: Lord of Destruction
Mit einer stark verbesserten Grafik, neuen Charakteren, etlichen Schauplätzen und vor allem einem enorm erweiterten Magiesystem ist Lord of Destruction eher ein neues Diablo 2 als nur ein Add-on.

Ausgabe: 08/01 Vivendi Universal ca. € 30,- **90**



Die Siedler 4 Mission-Disk
Nachschub: 18 Missionen in fünf Kampagnen sowie ein Zufallskartengenerator und ein Kartenneditor bieten den Siedlern neue Betätigungsfelder. Auf zusätzliche Gebäude oder Einheiten wurde verzichtet.

Ausgabe: 09/01 Ubi Soft ca. € 20,- **81**



Die Sims: Party ohne Ende
Der heimische Garten ist zu groß? Warum nichten Sie nicht einen Party-Bereich ein? In Party ohne Ende lernen die Sims das Tanzen und Feiern. Solides Add-on mit zusätzlichen Gegenständen und Fähigkeiten.

Ausgabe: 05/01 Electronic Arts ca. € 20,- **79**



Ghost Recon: Desert Siege
Mit nur acht neuen Missionen in Afrika erfüllt Desert Siege gerade einmal das Pflichtprogramm eines Add-ons. Die zusätzlichen Fahrzeuge und Gegner können die spielerischen Möglichkeiten nicht vergrößern.

Ausgabe: 05/02 Ubi Soft ca. € 25,- **79**



Op. Flashpoint: Red Hammer
Als General Dmitri Lukin lernen Sie die andere Seite der Flashpoint-Medaille kennen. In 20 Missionen kämpfen Sie mit völlig neuen Waffen, Fahrzeugen und Einheiten für die untergehenden Sowjet-Mächte.

Ausgabe: 02/02 Codemasters ca. € 20,- **85**



Pharao: Kleopatra
Zwölf Szenarien in vier Kampagnen, noch mehr Gebäude und Berufe verlängern dem Aufbau-Strategen den Spaß an Pharao. Spielerisch ergeben sich trotz aller Neuerungen nur wenige Änderungen.

Ausgabe: 09/00 Vivendi Universal ca. € 25,- **81**



Tropico: Paradise Island
Paradise Island bietet neue Möglichkeiten, als Diktator einer Ferieninsel zu Geld zu kommen - nur Öko-Touristen und Agententeppiche verhindern den allzu schnellen Aufstieg in die Reihe der Supermächte.

Ausgabe: 03/02 Take 2 ca. € 25,- **82**



Zeus: Poseidon
Was Kleopatra für Pharao, ist Poseidon für Zeus. Vier Kampagnen, 25 Episoden, neue Berufszweige und jede Menge Monster erweitern das Vollspiel. Der Kartenneditor sorgt für Nachschub aus dem Internet.

Ausgabe: 09/01 Vivendi Universal ca. € 25,- **81**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Diablo 2 Battle-Chest
Die Teufelsaustreibung als Komplettpaket: Wer Probleme hat, sich durch Diablo 2 und das Add-on Lord of Destruction zu kämpfen, findet in den beiden enthaltenen Lösungsbüchern gute Tipps und Tricks.

Vivendi Universal ca. € 45,- **91**



Play the Games Vol. 4
15 meist ordentliche Titel, unter anderem: Abomination, Commandos 2, Daikatana, Frontschweine, Grand Prix 3, Sim City 3000, Slave Zero, Soul Reaver, Theme Park World, Tomb Raider 4, Urban Chaos, V-Rally 2.

Infogrames ca. € 35,- **86**



Age of Empires 2 Gold-Edition
Das umfangreiche Echtzeitstrategie-Paket enthält Age of Empires 2 sowie die Erweiterung The Conquerors und bietet mehr als 50 historische Missionen und sehr gut gestaltete Kampagnen.

Microsoft ca. € 55,- **85**



Die Siedler 4 Gold
Invasion der Wuselwichte: Im Basis-spiel, der Mission-CD und dem Add-on Die Trojaner und das Elbdr der Macht siedeln, handeln und kämpfen Sie in Kampagnen oder im Wettstreit gegen menschliche Gegner.

Ubi Soft ca. € 50,- **85**



Gold Games 5
Buntes Sammelsurium aus 15 Titeln, unter anderem: Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk's Pro Skater 2, Star Trek: Voyager - Elite Force, Pro Rally 2001 und Warlords Battlecry.

Ubi Soft ca. € 35,- **84**



Microsoft Action Pack
Drei solide Action-Spiele unterschiedlicher Genres: Starlancer ist eine Raumschiffsimulation, in Metal Gear Solid erfüllen Sie Agentenaufträge und Crimson Skies bietet arcadeartige Luftkämpfe.

Microsoft ca. € 35,- **84**



Sudden Strike Gold
Sudden Strike und Sudden Strike Forever bieten herausfordernde Echtzeitgefechte vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges. Ohne Ressourcenabbau geht es gleich in taktische Kämpfe.

CDV ca. € 45,- **84**



Half-Life Generation 3
Sorge Sie jetzt für neue Impulse im Action-Genre und ist zu Recht ein Klassiker: Half-Life (dt.) als Game-of-the-Year-Edition. Dazu gibt's Opposing Force, Blue Shift und den Mehrspieler-Hit Counter-Strike.

Vivendi Universal ca. € 30,- **82**



Pharao Gold
Die Städtebauserie macht in Ägypten Halt und lässt Sie wie gewohnt eine Mischung aus Aufbau, Wirtschaftssimulation und Kampf erleben. Enthalten sind das Hauptprogramm und das Add-on Kleopatra.

Vivendi Universal ca. € 33,- **81**



Earth 2150 - Collector's Edition
Lange die Referenz in Sachen 3D Echtzeitstrategie: Die drei Einzelspiele Escape from the blue Planet, The Moon Project sowie Lost Souls sind in diesem günstigen Paket zusammengefasst.

Blackstar Interactive ca. € 30,- **80**



Op. Flashpoint Gold-Edition
Realistischer Taktik-Shooter mit Seitenwechsel im Kalten Krieg: Cold War Crisis lässt Sie aufseiten der USA, Red Hammer aufseiten der Sowjets um eine Inselgruppe kämpfen. Ein Strategie-Guide ist inklusive.

Codemasters ca. € 45,- **89**



Play the Games Vol. 3
Bis auf wenige Ausnahmen 15 sehr gute Spiele aus allen Genres. Hier die Highlights: Commandos, Dark Project, Tomb Raider 3, Dungeon Keeper 2, Populous 3, Outcast, Driver, Supreme Snowboarding.

Edios Interactive ca. € 35,- **86**



Anno 1602 Königsedition
Heute ein König: Das bis dato erfolgreichste Spiel aus deutschen Landen gibt's als Komplettpaket samt Add-on Neue Inseln, neue Abenteuer und verkürzt die Wartezeit auf das heiß ersehnte Anno 1503.

Infogrames ca. € 20,- **85**



Patrizier 2 Gold-Edition
Im Basis-spiel und der Erweiterung Aufschwung der Hanse steuern Sie vom Kleinunternehmer zum einflussreichen Großhändler auf. Historische Wirtschaftssimulation der unbegrenzten Möglichkeiten.

Infogrames ca. € 25,- **85**



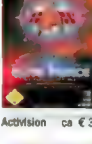
Mech Collection 1.0
Hier kommen Mech-Fans voll auf ihre Kosten: Das Strategiespiel Mech Commander 2 sowie die Simulation Mech Warrior 4 inklusive der Erweiterung Black Knight sind enthalten.

Microsoft ca. € 40,- **84**



Voyager - Elite Force + Add-on
Dank des Add-ons erhöht sich die Spielzeit des ordentlichen Ego-Shooters im Star-Trek-Universum erheblich, so dass das Preis-Leistungs-Verhältnis nun stimmt. Ein Nachfolger ist angekündigt.

Activision ca. € 30,- **84**



Ghost Recon: Collectors Pack
Bestseller-Autor Tom Clancy stand für den Taktik-Shooter Pate, der dank des Add-ons Desert Siege sowie des Bonusmaterials, beispielsweise ein Making-of, zum umfassenden Paket für Fans wird.

Ubi Soft ca. € 50,- **83**



Anstoß Meister-Edition
Einmalige Kombination: Während Anstoß 3 ein klassischer Fußballmanager wird, ist Anstoß Action eine komplette Fußballsimulation. Wen man beide Titel installiert, hat man einen Manager zum Selbstspielen.

Infogrames ca. € 35,- **81**



Tomb Raider 2-4 Collectors Value
Die nur auf DVD erhältliche Sammlung umfasst die Teile zwei bis vier der Action-Adventure-Serie um die Archäologin. Außerdem auf dem Silberling: Bonusmaterial wie Bildschirmschoner und Hintergrundbilder.

Edios Interactive ca. € 50,- **81**



Everquest Gold
Wer mit Everquest anfangen will, der sollte es gleich richtig tun: Hier bekommen Sie das Basis-spiel, die Add-ons Scars of Velious, Ruins of Kunark und Shadows of Lucin sowie Poster und Kartenmaterial.

Vivendi Universal ca. € 30,- **80**

- Aktuell:** Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- Schnell:** Versand innerhalb 24 Stunden
- Hammerpreise:** Dafür hier keine endlosen Preislisten ...
- Günstig:** Keine Versandkosten ab 1500Euro Bestellwert.

Auslandsversandkosten ab 14,99EUR

Abholungen möglich!

Fair: 14 Tage Rückgaberecht – ohne Wenn und Aber!

Soforttausch im Garantiefall -

WERDEN SIE PREMIUMKUNDE!!

Safe: Seit mehr als 6 Jahren am Markt.

NEU: e-bug USER-FORUM

AMD & Intel

AMD Athlon XP 1600+	149€
AMD Athlon XP 1900+	249€
AMD Athlon XP 2000+	329€
AMD Duron 850MHz	49€
AMD Duron 1300MHz	116€
AMD Athlon XP1900+ BOXED	294€
AMD K7 Athlon 1400MHz "C" TB	155€
Intel P4 1,7GHz Socket 478 Tray	209€
Intel P4 1,9GHz Socket 478 Tray	249€
Intel P4 2,0GHz Socket 478 Box	479€
Intel P4 2,0GHz Socket 478 Tray	471€
Intel Celeron 1,3GHz 256KB Box	169€
Intel Celeron 900MHz 128KB Tray	74€

online weitere Produkte verfügbar...

Festplatten

20GB IDE Maxtor 541DX 26020H1 5400rpm	82€
20GB IDE 2,5" IBM IC25N020AT 4200rpm	119€
30GB IDE Western Digital 300BB 7200rpm	99€
40GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	109€
41GB IDE IBM IC35L040AVVA07 7200rpm	111€
60.0GB IDE Maxtor D740X-8L060J3 7200rpm	134€
60.0GB IDE Western Digital 600AB 5400rpm	119€
61.5GB IDE IBM IC35L060AVVA07 7200rpm	139€
80.0GB IDE Maxtor D540X-4D080H4 5400rpm	144€
80.0GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	164€
100GB IDE Western Digital 1000BB 7200rpm	239€
120GB IDE IBM IC35L120AVVA07 7200rpm	339€
140GB IDE Maxtor 540DX 4G160J8 5400rpm	349€
16.4GB SCSI Fujitsu MAN3184MP U160	269€
15.4GB SCSI Seagate Cheetah X15 36LP LVD	429€

online weitere Produkte verfügbar...

Mainboards

Asus A750 T2S Board AMD Athlon VIA KT266A	169€
Asus BL7-Raid P4 S478 S-ATX, i845	229€
Asus ATN266-E SocketA N-Force 415D	234€
Asus P4S Socket478 Intel i845 Pentium	155€
Epox K7TA SocketA SIS745 FSB266	94€
Epox K7C2+ AMD SocketA VIA KT266A	119€
Epox K7C2+ Intel Socket478 Intel845D	160€
Epox K7C2+ AMD Athlon VIA-KT266A	126€
Epox K7C2+ AMD Athlon VIA-CPGA Audio	115€
Epox K7C2+ VIA KT266A SocketA ATX	134€
Epox K7C2+ SocketA VIA KT266A Audio DDR	115€
Win K7E K7E-266 Pro2-KU SocketA KT266A	159€
MSI K7M i845 SocketA S478 ATX	188€
Sony SY K7E Dragon Fire	177€

online weitere Produkte verfügbar...

NETZWERKTECHNIK

Net DSL-Router Elsa LANCOM DSL-10	339€
Net DSL-Router SMC 7004BR Barricade	155€
Net DSL-Router SMC 7004BR Barricade	201€
Net Switch 16 10/100Mbps Desktop	119€
Net Switch 2 10/100Mbps N-Way	79€
Net PCI D-Link DFE-530TX 10/100Mbit	19€
Net PCI 3Com EtherLink LC 3C905C-TX-M	49€
ISDN AVM Fritz! Card DSL ADSL/ISDN	119€
ISDN AVM Fritz! PCI V2.0 ISDN-Software	60€
ISDN AVM Fritz! USB V2.0 ISDN-Software	59€

online weitere Produkte verfügbar...

Drucker & Scanner

Canon S500 A4	189€
Epson Stylus C84	229€
HP Deskjet 840C USB/Parallel "Honey Bee"	123€
HP Officejet C81	129€
Scanner Epson Perfection 1250 Photo	139€
Scanner Epson Perfection 1450 A4C	239€
Scanner Mustek BeamPaw 1200 USB	74€
Scanner Mustek BeamPaw 2400 1A USB	109€

online weitere Produkte verfügbar...

Grafikkarten & Gamepower

Asus 32MB V7700-Ti GeForce2 Pure Retail	119€
Asus 64MB V8200-T2 GeForce3 Pure Retail	219€
ATI Radeon7500 64MB DDRAM AGP TV/DVI	169€
ATI Radeon8500 64MB DDRAM AGP TV/DVI	319€
Creative 64MB GeForce4 MX440 TV Retail	139€
Elsa 64MB Gladiac921 Titanium GeForce3	389€
ENMIC HIS 64MB Radeon7500 DDRAM TV/DVI	144€
ENMIC HIS 64MB Radeon8500 DDRAM TV/DVI	249€
Gainward 64MB GeForce4 Pow PackPro 600TV	159€
Hercules 64MB 3DProphetKyrol 4500Retail	79€
Leadtek 128MB Winfast GeForce3 Ti200	249€
MSI 64MB StarForce8851 GeForce3-Ti200 TV	199€
MSI 64MB StarForce8861 GeForce4 MX440 TV	144€

online weitere Produkte verfügbar...

CD/DVD-Writer & SW

DVR IDE Pioneer A03 Intern Retail	499€
DVR IDE Ricoh MP5120ADP Combo Drive	479€
CD Writer IDE Acer CDRW-4012P 40"12"48	189€
CD Writer IDE AOpen 24"10"40" CDW2440A	104€
CD Writer IDE Cyberdrive 16"12"40"CD038D	84€
CD Writer IDE LG GC-E8240B 24"10"40"retail	109€
CD Writer IDE LiteOn 24"10"40" retail	99€
CD Writer IDE LiteOn 32"12"40" retail	119€
CD Writer IDE Mitsumi CR4809TE 24"12"40"	101€
CD Writer IDE Plextor PX-W2410TA retail	169€
CD Writer IDE Plextor PX-W4012TA bulk	199€
CD Writer IDE Plextor PX-W4012TA Retail	214€
CD Writer IDE Teac CDW-524E 24X10X40	119€
CD Writer IDE Yamaha CRW3200E retail	159€
SW CD-Writing NERO Burning Rom 5.5	189€

online weitere Produkte verfügbar...

CD & DVD

CD IDE LG CRD-8521B/22B 52fach bulk	33€
CD IDE AOpen CD956A 56fach retail	30€
DVD IDE LG GDR/DRD-8160B 16"148" bulk	69€
DVD IDE LiteOn LTD-163 16"148" bulk	60€
DVD IDE Pioneer 116S/52 16"140" bulk	79€
DVD IDE Toshiba SD-M1612 16"148" bulk	60€

online weitere Produkte verfügbar...

Joysticks & Gamepads

GamePad Thrustmaster Firestorm Digital 2	124€
GameVoice Microsoft SideWinder	44€
Joystick Logitech WingMan Attack	19€
Joystick MS SideWinder Precision 2	33€

online weitere Produkte verfügbar...

CPU-Kühler & Lüfter

"DER KUPFERSPACER" für Athlon XP	4,50€
Cooler CPU Akasa Silver Mountain -1,6GHz	49€
Cooler CPU Alpha PAL8045 -1,6GHz	66€
Cooler CPU Arkua 6128 MA -1,6GHz	24€
Cooler CPU CoolerMaster SocketA -1,6GHz	15€
Cooler CPU Swiftech MCX 462/478 Silent	94€
Cooler CPU Zalman CNPS 5005	56€
Cooler Gehäuse Papst F8412 NGL/NGML	15€
Cooler Gehäuse Titan TFD-3025M12B	19€
Cooler Gehäuse YS-TECH FD 1281257B-2A	9€
Cooler Wärmeleitpaste Arctic Silver III	7,50€

online weitere Produkte verfügbar...

Multimedia & Software

Discplayer "NAPA" DAV316 CD Player	139€
DVD Multiplayer CyberHome AD-L 528	139€
DVD Multiplayer Mustek V520	139€
Canon DigiCam Powershot S40	179€
Mustek DigiCam MDC-3000	139€
Olympus DigiCam Camidia C700 Ultra	549€
Dazzle*FAST tv4me Video	234€
Pinnacle TV-Karte Studio PCTV SAT	119€

online weitere Produkte verfügbar...

e-bug ist eine Handelsmarke der
BUG Computer Components AG
An der Bundesstr. 1 31061 Alfeld
mail: sales@e-bug.de
forum: http://board.e-bug.de
Tel.: 0 51 81-852198
Fax: 0 51 81-852180
Handler Fax: 05181-852 140

Nur 116 von
über 2000 weiteren Produkten
immer ein bisschen schneller!!

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

Fußball Championship Quiz

Wie viele Fouls hat der Schiri im letzten Qualifikationsspiel der Gruppe C zur WM '90 gepfiffen? Wer vor solchen Fragen nicht zurückschreckt, darf zugreifen.

Anbieter: Cryo | Preis: € 16,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.



Spiel des Monats

Grand Theft Auto 3

Alles nur geklaut: In Liberty City nehmen Sie sich einfach das, was Sie brauchen - zum Beispiel einen fahrbaren Untersatz oder eine Klammer. Und lösen damit knackige Aufgaben im Auftrag schmieriger, mächtiger Mafia-Bosse. Cooler Shooter-/Rennspiel-Mix mit Kult-Potenzial!

Anbieter: Take 2 Interactive | Preis: € 45,-

Titel	Herausgeber	Wertung	Ausgabe	Preis
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cornic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	6	07/01	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	8	04/02	€ 30,-
Cubic: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Art Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoobox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quasack	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Gulldhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	06/01	€ 15,-
VIP	Ubi Soft	15	06/02	€ 28,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,-
Moorhuhn: Winter-Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	06/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	16	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	Singularly	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
M: Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 10,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
1193 A. D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomedia	21	12/01	€ 13,-
E.T. - Der Außerirdische	Ubi Soft	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 25,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 18,-
Fußball Championship Quiz	Cryo	33	07/02	€ 16,-
Achterbahn Designer	Jowood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Dragonforn	Blackstar	36	07/02	€ 50,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Underground	38	04/02	€ 45,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	THQ	38	02/02	€ 35,-
Championship Surfer	Learning Co.	39	04/01	€ 40,-
Starpeace	Infogrames	39	03/01	€ 45,-
The Grinch	Konami	39	02/01	€ 25,-
E-Racer	Koch Media	40	06/01	€ 40,-
Schizm	Infogrames	40	03/02	€ 14,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Achterbahn Designer	34	02/02	€ 35,-
Alfred Hitchcock: The Final Cut	61	02/02	€ 40,-
Anachronox	79	04/02	€ 20,-
Aquanox	85	03/02	€ 20,-
Auryn Quest	59	03/02	€ 20,-
Bacteria	20	02/02	€ 20,-
Ballistics	69	02/02	€ 30,-
Beam Breakers	78	06/02	€ 40,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Car Tycoon	36	02/02	€ 40,-
Casino Tycoon	63	02/02	€ 40,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Cubic: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-
Das Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Monster AG	52	03/02	€ 30,-
Die Sims: Urlaub Total (Add-on)	78	06/02	€ 22,-
Die Völker 2	74	03/02	€ 15,-
Die Völker 2 Gold (Classics)	74	03/02	€ 25,-
Dino Island	73	07/02	€ 40,-
Disciples 2	70	03/02	€ 45,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-
Druuna: Morbus Gravis	38	02/02	€ 40,-
Duke Nukem Manhattan Project	77	07/02	€ 28,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-
E.T. - Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Echelon	77	04/02	€ 51,-
Eisenbahn.exe Professionell	38	04/02	€ 45,-
Elfenwelt	54	03/02	€ 28,-
End of Twilight	59	04/02	€ 30,-
Erotica Island	1	02/02	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	88	02/02	€ 15,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
European Manager	42	07/02	€ 35,-
Everquest	80	04/02	€ 40,-
Everquest Gold (Classics)	80	04/02	€ 40,-
Evil Dead: Hail to the King	63	03/02	€ 15,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	38	02/02	€ 35,-
F1 2002	77	07/02	€ 45,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Fritz 7	82	01/02	€ 40,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-
Fußballmanager Fun	78	07/02	€ 30,-
Gangsters 2	55	04/02	€ 20,-
Ghost Recon	83	01/02	€ 45,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Global Operations	59	04/02	€ 45,-
Goofy Skateboarding	54	02/02	€ 25,-
Gothic	85	03/02	€ 10,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Grand Theft Auto 3	89	07/02	€ 45,-
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-
Hidden & Dangerous Gold (Classics)	79	04/02	€ 18,-
Hot Wheels: Jetz	14	02/02	€ 25,-
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-
Hotel Gigant	52	07/02	€ 40,-
Hugo: Diamantenfieber	48	03/02	€ 25,-
Incoming Forces	78	04/02	€ 50,-
IL-2: Eastern Thunder (Add-on)	70	07/02	€ 35,-
Insane	73	02/02	€ 20,-
I-War 2: Edge of Chaos	67	03/02	€ 30,-
Jane's Attack Squadron	42	07/02	€ 30,-
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Jimmy White's Cueball World	84	02/02	€ 30,-
K.Hawk	68	07/02	€ 45,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
Loch Ness	51	02/02	€ 35,-
Medal of Honor: All. Assault (dt.)	86	02/02	€ 40,-
Megarace 3: Nanotech Disaster	69	02/02	€ 40,-
Melker: Die Elchjagd	7	02/02	€ 15,-
MS Racing World - Kart 2002	78	07/02	€ 30,-
Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Mobile Forces	56	07/02	€ 45,-
Monterville	52	06/02	€ 40,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
Next Generation Tennis	68	07/02	€ 30,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Offroad	51	02/02	€ 15,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Pepsi Max Extreme Sports	66	03/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Pinball Ten	44	02/02	€ 15,-
Pool of Radiance 2 (dt.)	70	02/02	€ 60,-
Port Royale	88	07/02	€ 45,-
Power Rangers: Time Force	13	02/02	€ 35,-
Primitive Wars	84	03/02	€ 25,-
Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Salt Lake 2002	88	03/02	€ 40,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	86	04/02	€ 36,-
Sega GT	59	02/02	€ 30,-
Serious Sam: Second Encounter	73	02/02	€ 30,-
Sid Meier's Sim Golf	72	03/02	€ 40,-
Simon the Sorcerer 3D	69	07/02	€ 40,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Soldier of Fortune 2 (dt.)	84	07/02	€ 45,-
Space Haste 2	64	07/02	€ 20,-
Spider-Man: The Movie	69	07/02	€ 40,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	80	05/02	€ 40,-
Staropia	86	04/02	€ 20,-
Staropia (Classics)	86	04/02	€ 20,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Sudden Strike 2	75	07/02	€ 45,-
Takeda	59	02/02	€ 40,-
Team Factor	57	07/02	€ 45,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind	91	07/02	€ 40,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tomb Raider: Die Chronik	79	04/02	€ 20,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
Trainz	57	03/02	€ 50,-
Tribes 2	82	04/02	€ 13,-
Tropico	84	02/02	€ 25,-
UEFA Champ. League 2001-2002	73	02/02	€ 15,-
USA Racer	57	02/02	€ 35,-
Versailles 2	51	03/02	€ 35,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
War Commander	52	02/02	€ 40,-
Warlords: Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
Winter Spiele 2002	6	04/02	€ 30,-
Wizardry 8	85	02/02	€ 60,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Zanzarah	74	06/02	€ 40,-

Grafikkarten	€
VV4 ASUS 7100 Magic MX-200 TV-OUT 32MB	79.00
VZ3 ASUS 7100 Magic MX-200 TV-OUT 64MB	99.00
V1E ASUS 7100 ProMX-400 TV-OUT 64MB	109.00
VV3 ASUS 8200 GeForce3 DeluxeDDR VIVO 64MB	489.00
V3X ASUS 8200T2 GeForce3 DeluxeDDR VIVO 64MB	196.00
V0B ASUS 8200T2 GeForce3 PURE DDR 64MB	149.00
V0H ASUS V8170T GeForce4 MX DDR 64MB	152.00
V0I ASUS V8440DT GeForce4 Ti4400 DDR 128MB	381.00
V0J ASUS V8440DVI GeForce4 Ti4400 DDR 128MB	366.00

TOP		€
VOL	ASUS V8460UltraDVI GeForce4 Ti4600 DDR 128MB	494.00
VN1	ATI XPert-2000 Pro 32MB	45.00
VL6	ATI XPert-2000 Pro TV-Out 32MB	47.50
V1R	ATI Radeon 8500 DVI/TVO 64MB	262.00
V0S	ATI Radeon 8500 LE DVI/TVO 64MB	225.00
V1J	Gainward GeForce2 MX-200 TV 64MB	68.50
V1L	Gainward GeForce2 MX-400 TV 64MB	81.00
V2Z	Gainward GeForce4 PPPro650P 64MB	103.00
V0P	Gainward GeForce4 PPPro650TV 64MB	113.00
V0Y	Gainward GeForce4 PPPro650TV 64MB	132.50
V9X	Gainward GeForce4 Ultra700-GSTV 128MB	383.00
V8X	Gainward GeForce4 Ultra750-GSTV 128MB	518.00
V9Z	Gainward GeForce4 PPPro650P-GSTV 64MB	161.00
VAA	Gainward GeForce4 PPPro650P-GSTV 64MB	194.00
V0F	Hercules Prophet AIW-7500DDR 64MB retail	247.00
V0D	Hercules Prophet AIW-8500VDD DDR 64MB retail	447.00
V0E	Hercules Prophet AIW-8500VDD DDR 64MB bulk	433.00
V0Z	Hercules Prophet FOX 7500 64MB bulk	127.00
V5Z	Hercules Prophet FOX 7500 64MB retail	156.00
V3Z	Hercules Prophet FOX 8500 128MB bulk	309.00
VZ7	Hercules Prophet FOX 8500LE 64MB retail	201.00
VZ8	Hercules Prophet FOX 8500LE 64MB bulk	167.50
V6Z	Hercules Prophet FOX 8500LE 128MB retail	244.00
V7Z	Hercules Prophet FOX 8500LE 128MB OEM	233.00
V8Z	Hercules Prophet FOX 8500LELP 64MB OEM	179.00
V7X	Hercules Prophet Rage 128 Pro AGP 32MB SDR	179.00
V0W	MSI MS-8861 GeForce4 MX440 TV-OUT 64MB	129.00
V4Y	MSI MS-8871 GeForce4 Ti4400 VTD 128MB	314.00
V3Y	MSI MS-8872 GeForce4 Ti4600 VTD 128MB	424.00
V50	Procardex TNT2M64 TM-64 32MB	42.50
V8Y	Procardex GeForce4 Ti-4400 VIVO/DVI 128MB	327.00
V9Y	Procardex GeForce4 Ti-4600 VIVO/DVI 128MB	417.00
VAE	Procardex GeForce4 MX-460 VIVO 64MB retail	59.00
VAG	Procardex GeForce4 Ti-4200 DVI 64MB retail	216.00
VAH	Procardex GeForce4 Ti-4200 DVI 128MB retail	247.00
V0V	VisionTek GeForce4 Ti-4600 XTASY 128MB	455.00

DVD		
CT6	Mustek DVD-Player V520 silver	126
CT8	Mustek DVD-Player V560 black	146
CU8	Mustek DVD-Player V560 silver	144
CU3	Mustek DVD-Player V562 black	135
CU6	Mustek DVD-Player V562 silver	135
CY1	Pioneer DVDR DVR-104 bulk	459
CY2	Pioneer DVDR DVR-A04 Kit	519
CT0	Cyberdrive DM166 DVDR0M 16*/40* bulk	54

TOP		€
C04	Cyberdrive DM166 DVDR0M 16*/40* retail	55.00
CR7	Pioneer DVD406SW DVDR0M 16*/40* retail	92.00
C05	Pioneer DVD106S DVDR0M 16*/40* Slot-in bulk	72.50
C08	Pioneer DVD116 DVDR0M 16*/40* Schublade bulk	75.00
CP5	LG D8160B-B DVDR0M 16*/48* bulk	64.00
CV0	LG D8160B-R DVDR0M 16*/48* retail	69.00
C08	Lite-On LTD-163-01V DVDR0M 16*/48* bulk	58.00
CN6	Lite-On LTD-163-02VH DVDR0M 16*/48* retail	62.50
CT5	Panasonic SR8587D DVDR0M 16*/48* bulk	59.00
CT6	Toshiba SDM-1612 DVDR0M 16*/48* intern bulk	63.50

	CD-Writer	
CV2	CR 480ATE 32*/12*/40* bulk	93
CV6	Cyberdrive CWO58D 32*/12*/48* retail	99
CR2	LG C4120B/R 12*/08*/32*/08* retail	111
CV1	LG V8240B/B 24*/10*/40* bulk	99
CV2	LG V8240B/R 24*/10*/40* retail	104
CV6	LG V8320B/B 32*/10*/40* bulk	106
CV8	LG V8320B/R 32*/10*/40* retail	112
CV5	LG V8400B/B 40*/12*/40* bulk	157
CV4	LG V8400B/R 40*/12*/40* retail	162
C00	Lite-On Deluxe 32*/12*/40* retail	94
CY0	Lite-On PORTABLE 24*/10*/40* extern	194
CV6	Philips PCRW1610B 16*/10*/40* Kit	85
CX1	Plexator PXW4012TA 40*/12*/40* Kit	183

TOP		€
CV4	Ricoh 7240ADP 24*/10*/40* Kit	105.00
CX8	Ricoh 7320ADP 32*/10*/40* Kit	113.50

Mainboards Sockel 478		
B0I	Abit BD7 478 S-ATX	154
B9I	Abit BD7-Raid i845 478 S-ATX	184
B0F	Abit BL7-Raid i845 478 S-ATX	164
B7X	Abit SD7 478 S-ATX	135
B0H	Abit TH7-1 i850 478 S-ATX	183.5
B2D	ASUS P4B-L/SA i845 478 S-ATX	359
B2N	ASUS P4B266E/LAN Raid 478 S-ATX	206
B0J	ASUS P4B266USB1/ohne Sockel 478 S-ATX	158
B2P	ASUS P4S533/PA/LAN 478 S-ATX	139
B3P	ASUS P4S533/PA/WOL 478 S-ATX	139
B5P	ASUS P4T533/C/LAN 478 S-ATX	219
B10	Elite (ECS) P4IBAD 478 S-ATX	99
B3F	Elite (ECS) P4ISA 478 S-ATX	117
B20	Elite (ECS) S5MGS15650 478 M-ATX	85
B7H	EPoX EP-4BDA2- 8450 478 S-ATX	173
B9N	Gigabyte GA-BIRXP P4 478 S-ATX	153
B2J	MSI 6398 845D UltraARU 478 S-ATX	147.5
B1J	MSI 6547 645 Ultra 478 S-ATX	103

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • BESTELLFAX: 0800-3678329

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr

24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: service@fortknox.de

B2Q	Shuttle MV42N P4 478 M-ATX	99.00
B3Q	Shuttle PC-SS50 478 F-ATX	419.00
Mainboards Sockel 462/A	€	
B6P	Abit AT7 MAX 462	210.00
B1I	Abit KR7A Raid 462	167.00
B5N	Abit NV7-133 Raid 462	175.00
B6E	ASUS A7A266-E mS 462	104.00
B8H	ASUS A7M266-D DDR 462	327.00
B3N	ASUS A7V333 Raid/PA/Firewire	179.00
B7E	Elite (ECS) K7S5A 462	88.00


TOP		€
B1F	Elite (ECS) K7S5A LAN 462	69.00
B6K	Elite (ECS) K7S6A 462	79.00
B8N	Elite (ECS) K7VTA2 2.0 462	92.50
B7P	Elite (ECS) K7VTA3 1 462	93.50
B8X	Elite (ECS) K7VTA3 0A 462	55.00
B8P	Elite (ECS) LVMM1.0 M-ATX 462	82.00
B8E	EPoX EP-8KHA+ DDR 462	122.00
B1Q	EPoX EP-DH266A DDR 462	93.00
B9P	EPoX EP-8KHAL+ DDR 462	115.00
B6D	MSI 6380 K7T 266Pro2RU DDR 462	154.00
B1P	MSI 6501 K7D-L Master DDR 462	299.00
B3Q	Shuttle AK35GT-2 DDR 462	115.00

Mainboards Sockel 370		€
B0W	Abit S76 Solano FCPGA 370	105.00
B8J	Elite (ECS) P6I8AT FCPGA 370	97.50
B3M	Elite (ECS) P6I8W-FF F-ATX 370	82.00
B00	Elite (ECS) P6S5AT FCPGA 370	67.50
B0T	Shuttle AV18E2IT FCPGA 370	67.50
B7J	Shuttle MV25NIT FCPGA MATX	73.00

▼ Festplatten IDE	€
F3L Conner / Excelstore 20 GB ES3220	87.00
F6F IBM 40GB IC35L040-AV-VA	99.00
F0F IBM 40GB IC35L040-AV-VN	106.00

TOP		€
S3I	IBM 60GB IC35L060-AV-AA	115.00
F7F	IBM 80GB IC35L080-AV-AA	145.00
F8F	IBM 120GB IC35L120-AV-AA	245.00
F4F	Maxtor 20GB DM D740X 6L020J	197.50
F5I	Maxtor 20GB DM D740X 6L020L1	105.00
F3F	Maxtor 20GB Firebird 5410X 2B020H	182.50
F6F	Maxtor 40GB DM 540X-4D 4D040H	294.00
F8F	Maxtor 40GB DM D740X 6L040J2	107.00
F3B	Maxtor 80GB DM 540X-4D 4D080H4	135.50
F5B	Maxtor 80GB DM 540X-4D 4D080H4	153.00
F9B	Maxtor 120GB DM 540X-4D 4G120J6	214.00
F3P	Seagate 40 GB Barracuda IV	109.00
F3Q	Seagate 40.8GB U6	91.00
F3R	Seagate 60.0GB U6	109.00
F3T	Seagate 80.0GB U6	139.00
F8F	WD 40GB WD400BB Caviar	102.50
F9F	WD 40GB WD400EB Protégé	87.50
F5D	WD 60GB WD600AB Caviar	119.00
F2V	WD 60GB WD600BB Caviar	137.00
F2U	WD 80GB WD800BB Caviar	165.00
F3M	WD 100GB WD1000BB Caviar	258.00
F5G	WD 120GB WD1200BB Caviar	266.00

	Festplatten SCSI	€
F03	IBM SCSI 9.1GB U160-DPSS 309170LV02	109.00
F2F	IBM SCSI 9.1GB U160-DPSS 309170LV02SCA	99.00
F5J	IBM SCSI 18.4GB U160-IC35L018UW-D2-10	244.00
F8H	IBM SCSI 18.4GB U160-IC35L018UW-PR-15	389.00
F7J	IBM SCSI 36.7GB U160-IC35L036UW-D2-10	379.00
F0J	IBM SCSI 36.7GB U160-IC35L036UW-PR-15	569.00
F3J	Quantum SCSI 9.1GB U160 Atlas V	67.50

	Gehäuse / Netzteile	€
G84	S-ATX Midtower Gehäuse (Pentium4) 300W	84.00
G70	ATX Desktop Gehäuse Serie III 300W PFC	49.00
G18	ATX-Mini/Midtower Gehäuse Serie III 300W PFC	44.00
G66	ATX-Midtower Gehäuse Serie III 300W PFC	54.00
G68	ATX-Bigtower Gehäuse Serie III 300W PFC	64.00

TOP		€
G94	ATX-Midtower Gehäuse Serie II 300W PFC	48.00
G69	Chenbro ATX Midtower Gehäuse 300W A6831P	79.00
G2Z	Chenbro ATX Bigtower Gehäuse 300W VALUE-S771	114.00
G87	Chenbro Mars ATX Midtower Gehäuse 300W B6151	73.08
G92	Chenbro Mars ATX Desktop Gehäuse 300W A4751	87.00
D9A	Firewire-Gehäuse IEEE 1394S,25"	109.00
D9A	Nokia-Design Midtower Gehäuse anthrazit 300W	59.00
D3A	Nokia-Design Midtower Gehäuse beige 300W	61.00
D9B	IDE-Geräte-Gehäuse USB 2.0, 3.5"	99.00
G75	Netzteil 300W ATX mit PFC	39.00

G76	Netzteil 400W ATX mit PFC	49.00
G86	Netzteil 550W ATX mit PFC	95.00
G80	Enemmax Netzteil 300W ATX mit PFC	69.00
G79	Enemmax Netzteil 350W ATX (2 Lüfter)	69.00
G89	Enemmax Netzteil 350W ATX mit PFC	89.00
G98	Enemmax Netzteil 431W ATX Aktiv PFC 2 Lüfter	128.00
G73	Enemmax Netzteil 431W ATX mit PFC	99.00

Monitors		€
M82	Belinea 15" 102010 54khz MPR-2	163.00
MA6	Belinea 17" 103020 70khz MPR-2	175.00
MP2	Belinea 17" 103026 70khz TC099	179.00
MN1	Belinea 17" 103085 86khz TC099	204.00
MN2	Belinea 19" 106055 96khz TC099	324.00
MM7	Belinea 19" 106095 96khz TC099	259.00
ML8	EIZO 19" T765 115khz TC099	759.00
MK3	IYAMA 17" LS702U 70khz TC099	199.00
MN9	IYAMA 19" LS902UT 96khz TC099	269.00
MP1	IYAMA 19" HM903DT 130khz TC099	489.00
ML3	Samsung 17" Samtron 76E 70khz TC099	168.90
ML1	Samsung 17" Samtron 76P 96khz TC099	209.90
ML6	Samsung 19" Samtron 96BDF 85khz TC099	289.00
ML0	Samsung 19" Samtron 96P 96khz TC099	250.90
MH9	Samsung 21" Samtron 210P+ 96khz TC099	568.90

▼	Monitore TFT	€
MP4	Belinea 17.0" LCD 101720 81khz	819.00
MQ0	Belinea 17.4" LCD 101740 80khz TC099	889.00
MQ3	EIZO 16.0"LCD-TFT L465k black	879.00
MQ4	Flachbildschirm 15" 80kHz TC099	438.00

TOP		€
M05	Flachbildschirm 17" 80kHz TC099	679.00
M01	Hercules 15" Prophetview 720	579.00
M06	Hercules 17" Prophetview 920	959.00
MP7	Iiyama 17.0" AS4332UT USB TC099	999.00
MQ2	Iiyama 18.1" AS4637UT USB TC099	1379.00
MN0	Samsung 15.0" Samtron 51S	489.00

▼	Drucker ALL-IN-ONE	€
SM4	HP Officejet D125 Xi	555.00
SM5	HP Officejet D135	549.00
SM6	HP Officejet D145	649.00
SM7	HP Officejet D155 Xi	799.00
D05	HP Officejet G85	489.00
D11	HP Officejet K80	319.00
DL4	HP PSC 750	289.00
D09	Lexmark X73 All-In-One Imaging Center	199.00
D00	Lexmark X83 All-In-One Print Center	239.00

	Laserdrucker	€
DK4	Canon LBP 810	259.00
P3A	Canon LBP 2000	979.00
D00	HP Laserjet 1000 USB GDI	282.00
DJ8	HP Laserjet 1200	419.00
DK0	HP Laserjet 2200D	919.00

▼	Tintenstrahldrucker	€
DH8	Canon BJC 55 MobilPrinter USB	348.00
D96	Canon BJC 5500 color A2	717.00

TOP		€
D90	Canon S200	73.90
D10	Canon S300	99.00
D15	Canon S4500 A3	357.00
DM1	Canon S500	165.00
DM3	Canon S6300 A3	459.00
DP2	Canon S750	237.00
SN7	Canon S820 A4	279.00
DP3	Canon S820D	399.00
DP4	Canon S900	406.00
SN8	Canon Smartbase MPC 400	355.00
SN9	Canon Smartbase MPC 600F	439.00
D02	EPSON Stylus C60	92.50
DN8	EPSON Stylus C70	159.00
DN2	EPSON Stylus C80	217.00
DQ4	HP Colourinkjet CP1160	369.00
D03	HP Deskjet 920C	118.00
D04	HP Deskjet 940C	145.00
DN5	HP Deskjet 960C	184.00

Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce), Ati (Radeon/7500) und ST Microelectronics (Kyro I und II). Etwas schneller und teurer wird's mit den Geforce2-Ti-Karten oder

Geforce4-MX-440/460-Platinen. Wahre 3D-Fans sollten allerdings langsam auf eine DirectX-8-Karte umrüsten, also Radeon 8500/LE, Geforce4-Ti oder Geforce3. Nur damit werden zukünftige Ego-Shooter wie *Unreal Tournament 2002* in

voller Grafikkartpracht erstrahlen. Aber auch aktuelle 3D-Spiele wie *The Elder Scrolls 3: Morrowind* und das Unterwasserspektakel *Aquanox* unterstützen bereits DirectX-8-Grafik.



WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce 2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce 2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce 2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce 3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce 3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce 3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce 4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce 4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce 4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce 4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 250,-
Geforce 4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce 4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500XT 64 MB

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 155,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Verto Geforce4 MX-440	PNY	Geforce4 MX-440	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Tornado GF4 MX-440	Innovision	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
V7700 Ti/T	Asus	Geforce2 Ti	Ca. € 199,-	64 MB DDR-SDRAM	250/200 MHz (DDR)	2,2
3D Prophet II Ti	Guillemot	Geforce2 Ti	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	250/200 MHz (DDR)	2,2

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 530,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4800	Ca. € 529,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4800	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Xtasy Ti-4600 R	Visiontek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 570,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
Asus V8440/TD	Asus	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 415,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
G4Ti4400-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 539,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
3D Blaster4 Titanium 4400	Creative	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
V8200 T5 Deluxe	Asus	Geforce3 Ti-500	Ca. € 500,-	64 MB DDR-SDRAM	240/250 MHz (DDR)	1,6

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware**.



ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 1518M	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Realisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequ.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE



Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN



Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T60H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN



Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum aX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7*
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8*
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3D 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech	Z-560	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1600	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
2002 FIFA WC Dual Analog	Thrustmaster	€ 25,-	12	USB	2,2

JOYSTICKS



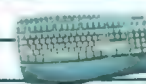
Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE



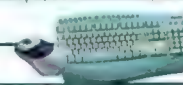
Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

TASTATUREN



Modell	Hersteller	Preis	Schlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR



Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@nd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

Ohne Ende!



Gothic
10,- €*



Sven
Bommel
10,- €*



Movie Jack
Der DVD-Ripper
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, Fegro Selgros, medionshop.de sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide

Futter für Ihren PC

ak tronic
SOFTWARE & SERVICES

TIPPS & TRICKS



Die Stadt der Angst hat einen Namen - Liberty City. Damit Sie Ihren Aufenthalt unversehrt überstehen, haben wir für Sie das Spiel **auf zehn Seiten komplett gelöst.**

Dreckige Gassen, rivalisierende Gangs und eine hohe Kriminalitätsrate sind die Merkmale von Liberty City, der Stadt, in der Sie sich als kleiner Ganove behaupten und an die Spitze des organisierten Verbrechens arbeiten müssen. Da diese Aufgabe nicht durch Blumenverteilen oder Älteren-Damen-über-die-Straße-Helfen erreicht werden kann, zeigen wir Ihnen, wo Sie das passende Arbeitsmaterial für diesen schmutzigen Job finden und wie Sie es einsetzen müssen. Auf zehn Seiten erhalten Sie Tipps zu den Missionen, mit denen auch der schwierigste Auftrag zu einem Kinderspiel wird. Die Fundorte aller Päckchen und anderer hilfreicher Boni finden Sie auf drei detaillierten Stadtplänen, die Ihnen das Überleben in dieser lebensfeindlichen Umgebung erleichtern. Schnallen Sie sich an und entdecken Sie mit uns Liberty City!



Morrowind

Es riecht nach grenzenloser Freiheit in Bethesda Softworks Rollenspielhit **Morrowind**. Für einen optimalen Einstieg in das komplexe Rollenspiel haben wir die besten Tipps zur Charaktererschaffung zusammengefasst, geben Ihnen Hilfestellung zur Bewältigung der Anfangs-Quests und führen Sie außerdem durch die ersten Landschaften der großartigen Fantasy-Welt.



Dungeon Siege

Kaum war **Dungeon Siege** auf dem Markt, liefen die Internetforen mit einer heißen Meldung über: Es gibt einen geheimen Bonuslevel. Was es damit auf sich hat und wie Sie den so genannten Chicken-Level freischalten können, erfahren Sie von uns. Außerdem finden Sie auf der CD/DVD eine Anleitung, um die Multiplayer-Welt auch im Einzelspielermodus spielen zu können.



Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Bitte helft mir, ich komme nicht mehr weiter und bin schon am Verzweifeln.“ Solche Mails erreichen uns täglich – Kyle Katarns neueste Abenteuer im Star-Wars-Universum bringen viele Spieler gewaltig ins Grübeln. Wir haben uns die meistgestellten Fragen zu diversen Puzzles herausgepickt und auf vier Seiten detailliert gelöst. Möge die Macht mit Ihnen sein.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. **Dungeon Siege, Komplettlösung**
2. **Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Multiplayer-Tipps**
3. **Tony Hawk's Pro Skater 3, Allgemeine Tipps**

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. **Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Komplettlösung**
2. **Medal of Honor: Allied Assault, Cheats**
3. **Die Gilde, Allgemeine Tipps**

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr.

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Die letzte Mission bei **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2**

Ich spiele aufseiten der Alliierten und schaffe diese Mission nicht. Ich habe schon versucht, den Kreml mit Gewitterwolken zu zerstören, aber dann sagt mir der Computer: Einsatz fehlgeschlagen. In dem Briefing wird mir gesagt, ich muss die Romanovs töten.

STEFFEN HÖHN, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Die Lösung in Stichpunkten:

- Zuerst den Tesla-Reaktor zerstören
- Eigene Basis aufbauen und bevorzugt Prisma-Panzer bauen
- Wappnen Sie sich gegen Luft- und Atomangriffe seitens der Sowjets.
- Zerstören Sie mithilfe der Chrono-Legionäre die sechs Nuklearreaktoren auf der Karte – dadurch werden der „Eiserne Vorhang“ und die Atomangriffe unterbunden.
- Spionieren Sie die gegnerischen Fabriken aus, bevor Sie Romanovs angreifen.
- Arbeiten Sie sich mit Ihren Prisma-Panzern (mind. Veteranenstatus) in Richtung Kreml vor. Der Kreml selbst darf aber nicht zerstört werden.
- Am Ende stehen Sie Romanovs persönlichen Truppen gegenüber.

Seekrank in **Anno 1602**

Meine Soldaten haben Angst vor der Seekrankheit und wollen einfach nicht aufs Schiff. Im Lösungsbuch ist auch kein Hinweis zu finden.

MANFRED, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Die Seekrankheit ist zum Glück nur ein vorübergehendes Phänomen. Sie sollten auch darauf achten, dass Ihre Soldaten möglichst gesund sind, bevor sie sich auf ein Schiff begeben.

Verdauungsprobleme in **Black & White**

Wie bringe ich meiner Kreatur bei, ihr „Bedürfnis“ auf Feldern zu erledigen?

CHRISTOPH ROEDING, PER E-MAIL



Daniel Ch. Kreiss:

Sie bringen Ihrer Kreatur dies genauso bei wie alles andere auch. Wenn sie ihr „Geschäft“ an einer Stelle erledigt, wo sie es nicht tun soll, gibt es Haue. Dafür müssen Sie die Kreatur natürlich intensiv beobachten. Es kann auch helfen, sie an einem Feld festzubinden und zu warten, bis sie mal „muss“. Dann können Sie Ihren Schützling gleich loben. Seien Sie gewarnt: Eine derart komplexe Erziehungsmaßnahme kann sehr lange dauern.

Schiffsmission bei **Command & Conquer: Renegade**

Ich kann die Stelle nicht entdecken, an der die Torpedos sein sollen, selbst wenn ich mich an dem Ort befinde, den die Karte als richtig anzeigt.

SION LEIMEISTER, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Wenn Sie vom Startpunkt aus in den Laderaum (der Raum mit den vielen Kisten) gehen, führt dort eine Tür direkt zur Kammer mit den Missile-Racks. Später im Level kommen Sie durch eine gelb markierte Tür zu dem Hubschrauber, der gerade starten will. Sie sind jetzt im Helikopter-Hangar. Auf der anderen Seite führt eine Rampe nach unten. Benutzen Sie die Rampe und gehen Sie durch die nördliche Tür. Kämpfen Sie sich durch den Korridor, bis Sie nach links abbiegen können. Dort befindet sich der Torpedo-Raum.

Brautwerbung in **Die Gilde**

Was konkret muss ich tun oder anklicken, um eine Braut zu werben?

SASCHA KAMINSKI, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Um eine Braut zu werben, ist ein Privileg. Wie alle anderen Privilegien finden Sie diese, indem Sie auf Ihren Namen in der Leiste an der oberen Bildschirmkante klicken (siehe Handbuch Seite 28 – das Panel).



Stadthandel und Einbruch in **Die Gilde**

1. Ich habe ein Problem beim Beruf Händler. Ich weiß nicht, wie man mit anderen Städten handelt bzw. wie man Karren (Pferdekarren) in andere Städte sendet.

2. Wenn ich die beiden Berufe Gardist und Dieb ausübe – wird dann meine Garde Einbrüche der Diebe verhindern?

NORMAN PFAFF, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

1. Die Lösung ist ganz einfach – auf der 2D-Karte gibt es am Rand außerhalb der Stadtmauern eine Straße, auf die Sie einfach klicken müssen.
2. Es kommen die merkwürdigsten Sachen vor. Prinzipiell wissen Ihre Angestellten nichts von den anderen Betrieben. Uns wurde schon

Die PC-Games-Spiele-Experten



Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele

fw@pcgames.de



Petra Maueröder
Strategiespiele

pm@pcgames.de



Rüdiger Steidle
Strategiespiele

rs@pcgames.de



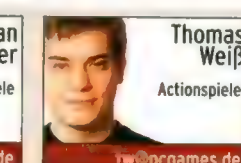
Lars Theune
Action- & Sportspiele

lt@pcgames.de



Christian Müller
Actionspiele

cm@pcgames.de



Thomas Weiß
Actionspiele

tw@pcgames.de

berichtet, dass Diebe eigene Häuser ausrauben und dann mit stolzeschwellter Brust die Beute überreichen. Natürlich machen Sie sich die Sache einfacher, wenn Sie möglichst viele Gardisten haben und die Ziele Ihrer Raubzüge absichtlich nicht bewachen lassen.

Multiplayer-Karten erstellen in **Empire Earth**

Wie kann ich Multiplayer-Karten erstellen und dann öffnen?

HENNING GRUCHOT, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Am besten erstellen Sie zunächst mit dem Szenario-Editor eine beliebige Karte. Speichern Sie diese dann ab. Starten Sie anschließend als Host ein beliebiges Multiplayer-Spiel und rufen Sie danach die Optionen (F10) auf. Dort steht dann unter anderem „Szenario spielen“. Hier finden Sie alle selbst erstellten und abgespeicherten Karten aus dem Editor.

Die zweite Mission der Griechenkampagne bei **Empire Earth**

Ich versuche, eine Siedlung im Norden der Karte aufzubauen, um Nachschub produzieren zu können. Ich werde aber derart oft von feindlichen Reitern angegriffen, dass meine Infanterie schnell das Zeitliche segnet und die Mission praktisch verloren ist. Auch der Versuch, möglichst viele Speerkämpfer gegen die Reiter einzusetzen, schlug fehl.

FRANK M., PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Bei dieser Mission kommt es unter anderem auf Schnelligkeit an. Nach etwa einer Stunde Spielzeit werden die Minoer ihre gesamte Armee auf Sie hetzen. Sie sollten sich daher mit der Überfahrt aufs Festland beeilen. Beginnen Sie dann vom Lager im Nordwesten möglichst früh mit Angriffen in Richtung Osten. Damit sollten Sie eigentlich die Mission problemlos meistern können.

Special-Moves bei **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**

Könnt ihr noch mal erklären, wie man in den Lichtschwertduellen besser werden kann und wie man seine Aktionen wirklich kontrolliert? Gibt es verschiedene „Moves“, die man auslösen kann? Wie lege ich mir am besten die Jedi-Kräfte auf die Tastatur? Es ist so gut wie unmöglich, im Kampf zwischen den Kräften zu wechseln, ohne dabei zu sterben.

ROBERT NEUMANN, PER E-MAIL



Christian Müller:

Für die Moves sollten Sie sich einfach etwas Zeit nehmen. Es ist praktisch, zum Beispiel ein Multiplayer-Spiel zu starten, um darin alleine in aller Ruhe zu üben. Es gibt tatsächlich eine ganze Reihe von Moves. Am besten üben Sie zunächst im langsamen Laufen (nicht Rennen). Halten Sie die Feuertaste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Tasten für rück- und seitwärts. Dann sollte Kyle zum Beispiel eine Rückwärtsdrehung machen. In der Regel müssen Sie die Feuertaste gedrückt halten und gleichzeitig verschiedene Bewegungstasten drücken. Dazu zählt auch die Sprungtaste.



Zur Tastaturbelegung der Jedi-Kräfte:

Ich persönlich habe die Kräfte GAR NICHT auf Tasten, sondern einfach auf das Mausrad gelegt. Damit scrolle ich schnell durch und kann mir die gewünschte Kraft mit einer Taste (in meinem Fall „F“) aufrufen. Das ist aber eine ganz individuelle Einstellung.

Zeitbomben bei **No One Lives Forever**

Ich komme im Level „Eine mögliche Spur – Szene 2“ nicht weiter. Ich habe alle vier Bomben scharf gemacht. Dann bin ich auf ein Dach geklettert, in ein Haus gesprungen und auf der anderen Seite wieder hinaus. Jetzt bin ich auf einem Balken über einer Halle, in der ich schon vorher war.

FREDERIK MENZEL, PER E-MAIL



Christian Müller:

Wenn alle vier Zeitbomben scharf gemacht worden sind, müssen Sie sich mit Agent Goodman treffen. Danach sollte die Mission eigentlich erfüllt sein. Dieses Ereignis ist geskriptet. Wenn Sie Goodman treffen und es nicht weitergeht, sollten Sie auf jeden Fall noch mal überprüfen, ob alle vier Sprengsätze auch wirklich scharf sind. Solange Sie sich noch nicht mit Goodman getroffen haben, wird der Auftrag als nicht erfüllt gewertet.

Heroes of **Might & Magic 4**

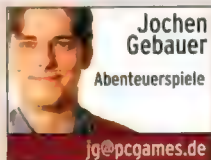
Ich habe große Probleme damit, genügend Städte für mich einzunehmen. Immer wenn ich losziehe, hat der Computergegner schon viel mehr Städte als ich eingenommen. Was mache ich bloß falsch?

DAVID GAUB, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Sie dürfen bei HoMM 4 nicht vergessen, dass Geschwindigkeit eine große Rolle spielt. Benutzen Sie wenigstens einen Helden zu Missionsbeginn nur dazu, um schnell einige Städte einzunehmen. Verschwenden Sie mit diesem Helden keine Zeit, um Monster zu bekämpfen oder Schätze aufzusammeln. Je mehr Städte Sie zu Anfang einnehmen können, umso größer ist Ihr Vorteil gegenüber dem Computergegner. Wer zu lange zögert, hat es später sehr schwer, sich zu behaupten.



Cheats für Baldur's Gate 1 und 2

Ich habe in der Ausgabe Januar 2001 eine Cheat-Liste mit Gegenständen gefunden, die man sich per Konsole ins Inventar mogeln kann. Doch leider habe ich keine Ahnung, wie ich diese Konsole öffnen kann. Gibt es auch so eine Liste für BG 1?

DR. KIMBLE, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Um die Cheats für Baldur's Gate 2 zu nutzen, müssen Sie zunächst die Datei baldur.ini editieren, die Sie in Ihrem Spielverzeichnis finden.

Tragen Sie dort unter [Game Options] ein:

Memory Access=100

Memory Level=1

Cheats=1

Nun können Sie im Spiel durch Drücken der STRG- und Leertaste die Konsole aufrufen und die Cheats eingeben.

```
ENDMVE3=1
INTRO15F=1
RESTDUNG=1
[Game Options]
Memory Access=100
Memory Level=1
Cheats=1
One Time Popup=1
Never Show Nuisance=1
Footsteps=1
Mouse Scroll Speed=36
```

Auch bei Baldur's Gate 1 können Sie Cheats auf die gleiche Weise aktivieren:

Öffnen Sie auch dort die Datei baldur.ini und fügen Sie im Abschnitt [Game Options] die Einträge:

Cheats=1

Memory Access=100

hinzu.

Jetzt können Sie ebenfalls im Spiel mit der STRG- und der Leertaste Cheats eingeben.

Cheatliste Baldur's Gate 1

Code	Wirkung
Cheats:Midas();	500 Gold
Cheats:FirstAid();	5 Heiltränke, 5 mal Gegengift, „Spruchrolle Stein zu Fleisch“
Cheats:ExploreArea();	Karte aufdecken
Cheats:DrizztDefends();	Friedlicher Drizzt erscheint
Cheats:DrizztAttacks();	Feindlicher Drizzt erscheint
Cheats:TheGreatGonzo();	Zehn friedliche Berserker-Hühnchen erschaffen

Cheats:CriticalItems();	Alle wichtigen Gegenstände, die für die Haupt-Quest nötig sind
CLUAConsole:-SetCurrentXP (x)	Erfahrungspunkte um X erhöhen (0 bis 89.000)
CLUAConsole:-AddGold (x)	Gold erhöhen um X
CLUAConsole:-EnableCheatKeys()	Cheat-Tasten aktivieren (siehe unten)

Cheat-Tasten

STRG und J	Zum Mauszeiger teleportieren
STRG und F	Spielfigur um die eigene Achse drehen
STRG und S	Animation auswählen
STRG und A	Ausgewählte Animation abspielen
STRG und B	Endsequenz abspielen

Magie-Kreise von Gothic

Ich habe mir vor einiger Zeit das Spiel Gothic gekauft. Wie komme ich dort an den fünften und sechsten Magie-Kreis?

LEONARD SCHULTE, PER E-MAIL



Jochen Gebauer:

Den fünften Magiekreis können Sie nur bei Saturas lernen. Den sechsten Magiekreis kann Ihnen Xardas beibringen. Allerdings hängt das auch von der Spielweise ab. Sie müssen schon eine Menge Lernpunkte dafür investieren – der sechste Kreis kostet zum Beispiel 40 Lernpunkte. Außerdem können Sie den fünften Kreis (30 Lernpunkte) bei Saturas nur lernen, wenn das „Sonderbare Schwert“ noch NICHT aufgeladen wurde.

Project I.G.I. – Letzte Mission

Ich habe ein Problem in der letzten Mission von Project I.G.I. Ich komme zwar immer in den großen Raum mit Ekk, aber dort werde ich von ihr oder einem der zahlreichen Gegner umgelegt.

DANIEL SKLENITZKA, PER E-MAIL



Lars Theune:

Im Kontrollraum sollten Sie nach Möglichkeit eine der Türen verminen – das verschafft Ihnen etwas Zeit. Benutzen Sie dann gegen Ekk am besten einige Granaten und vor allen Dingen die „Jackhammer“. Dieser Endkampf ist wirklich sehr schwer und

erfordert eine Menge Geduld. Wenn Sie dann Anya beschützen müssen, sollten Sie immer die Türen im Auge behalten und die von dort heraneilenden Gegner schnell ausschalten.

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

1.) Ich habe in der „Kupferkrone“ die Aufgabe von dem Zwerg Korgan angenommen und das Buch von Kazar erobert. Nun habe ich das Buch, aber wo finde ich den Mann, der das Buch kaufen will?

2.) Es gibt angeblich ein sprechendes Schwert, das einem sagt, was man am besten machen soll. Aber wo finde ich es?

SEBASTIAN SCHOSS, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Wenn Sie das Buch besitzen, können Sie es nur noch an einen beliebigen Händler verkaufen. Es gibt keinen speziellen Käufer dafür. Der eigentliche Interessent Pimlico im Tempelbezirk wurde ja schon um die Ecke gebracht.

Bei dem Schwert handelt es sich um das legendäre „Lilarcor“. Um es zu erlangen, müssen Sie in die Abwasserkanäle in der „Kupferkrone“ einsteigen. Der Zugang befindet sich im hinteren Teil der Gaststätte. Dort müssen Sie die Quest um Quallo lösen. Zur Belohnung gibt es dann das besagte Schwert.

Der Maschinen-Level in Dungeon Siege

Ich komm in dem Level mit den Maschinenmonstern einfach nicht mehr weiter. Ich muss per Plattform auf die andere Seite gelangen. Dort stehen drei Flammenpanzer, drei Zerstörer und jede Menge Elektrokooper. Wie soll ich hier vorgehen?

DEADMETAL01, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Die Stelle ist etwas knifflig. Am besten setzen Sie zunächst nur Ihre stärksten Kämpfer ein. Sprechen Sie einige Schutzzauber (Magische Rüstung, Regenerierung etc.) auf Ihre Helden. Fahren Sie mit den Nahkämpfern auf der Plattform hinüber – in der Regel krabbeln die „Spinnenmaschinen“ als Erstes darauf. Betätigen Sie schnell den Hebel und fahren Sie aus der Schussweite der „Panzer“. Jetzt können Ihre Kämpfer die „Spinnen“ in Ruhe zu Mus verarbeiten. Fahren Sie

dann mit der ganzen Truppe rüber und schicken Sie die Nahkämpfer gegen die „Panzer“. Benutzen Sie die Magier als permanente Heiler. Haben Sie keine, müssen Tränke herhalten. Sie sollten auf jeden Fall immer wieder auf die Plattform zurück und wegfahren, wenn Ihre Gruppe zu sehr angeschlagen ist. Auch gegen die „Energiewaffen-Goblins“ ist der Nahkampf am effektivsten.

Flucht bei Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Ich stecke am Ende des vierten Levels (Self Destruct & Escape) fest, kurz nach dem Zerstören der fünf Kühlmodule schaffe ich es nicht, den Asteroiden vor Beendigung des Countdowns zu verlassen. Könnt ihr mir vielleicht mit einem Tipp oder mit Cheats weiterhelfen?

ANDI, PER E-MAIL



Lars Theune:

Bei der Flucht kommt es auf Schnelligkeit an. Sie müssen in die Luke hinabtauchen und die Felsenhöhle erreichen. Dort aktivieren Sie blitzschnell die beiden Knöpfe in den Kontrollräumen. Zurück ins Wasser und durch die offene Luke tauchen. Springen Sie über das Hovercraft und folgen Sie dem Gang auf der rechten Seite. Springen Sie durchs offene Metallfenster. Laufen Sie den Abhang hinunter und zu dem Metallkreuz mit vier Schaltern. Jetzt müssen Sie auf das Fahrzeug warten und darauf springen.

Diese Cheats sollten Ihnen auf jeden Fall helfen: Drücken Sie [T], geben Sie einen Cheat ein und bestätigen Sie mit [Enter].

boinga 1	Unverwundbar
diediedie	Alle Waffen
gimmestuff	Alle Gegenstände
trixie	Mana
iamagod	Alle Force-Kräfte
trainme	Einen Force-Level aufsteigen
quickzap #	Zu einem Abschnitt (# = 1-9) innerhalb des Levels versetzen
gameover	Nächster Level
statuesque 1	Gegner einfrieren
freebird	Fliegen
cartograph	Komplette Karte
gospeedgo 1	Zeitupe

Die Cheats, die mit einer 1 versehen sind, lassen sich durch Eingabe einer 0 am Ende wieder deaktivieren.

Cheats für Jagged Alliance 2

Ich suche Cheats zu Jagged Alliance 2 – Version 1.02. Die normalen Cheats funktionieren nicht. Wie gebe ich sie richtig ein oder gibt es da von Version zu Version unterschiedliche Cheats?

MAIK KORSCHESKI, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Sie sollten zuerst den aktuellsten Patch auf die Version 1.06 installieren: http://www.avault.com/pcl/patches_temp.asp?patch=ja2.

Die Cheatcodes sind für die Version 1.06 die gleichen wie für die Version 1.00. Lediglich der Aktivierungscode bei gedrückter STRG-Taste hat sich geändert. In der aktuellsten Version müssen Sie GABBI eingeben.

Bücher und Gardisten in Gothic

In Gothic sind mehrere Bücher versteckt, die den Titel „Chromanin“ tragen. Könnt ihr mir sagen, wie viele Bücher es gibt und wo ich sie finden kann? Meine zweite Frage bezieht sich auf die Befreiung der Mine. Das Problem ist, dass mich Gorn angreift, wenn ich einen Gardisten besiege.

FKPMOIK, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Es gibt insgesamt sechs Chromanin-Bücher:

Chromaninbuch – Fundort

Buch 1 – Bei dem Skelettmagier im Nebelturm

Buch 2 – In der alten Festung, in der man Ur-Shak rettet

Buch 3 – Vom Alten Lager aus dem Nordtor raus, an den beiden Buddlern vorbei zu der Insel im Fluss waten, auf der in der Mitte ein Felsen steht. Um den Felsen herumgehen.

Buch 4 – Im Neuen Lager vom Haupttor aus nach rechts zu den Fischerbooten am See gehen. Zur anderen Seite des Sees laufen.

Buch 5 – Bei dem Schiffswrack in der Nähe der Feuerwarane (unterhalb des Nebelturms)

Buch 6 – Im Turm, wo man das erste Buch gefunden hat, muss die Leiche geplündert werden (Rüstung ausziehen).

Der Gorn-Bug

Es handelt sich dabei um einen Bug im Spiel. Meistens tritt er dann

Und so geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?

Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (siehe Kästen)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (hilfe@pcgames.de)

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf www.pcgames.de

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken –

Kennwort: „PC Games hilft“.

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft“ ab.

Einsendehinweise

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort:** „Lesertipps“.

Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

auf, wenn Sie schon aus größerer Entfernung auf die Gegner schießen, bevor der Dialog am Tor stattgefunden hat. Versuchen Sie einmal, den Dialog abzuwarten und erst dann den Kampf zu beginnen. Sie können auch versuchen, Gorn am Eingang der Freien Mine stehen zu lassen und sich alleine um die Gegner in der Mine zu kümmern. Ansonsten hilft es, direkt vor der Mine zu speichern und mehrere Versuche zu machen, bis Gorn endlich richtig reagiert (ist allerdings die frustrierendste Lösung). Als letzte Möglichkeit gibt es einen (allerdings inoffiziellen) Fix. Sie finden ihn im Forum von www.worldofgothic.de (als Suchbegriff Gorn eingeben).

Cheats

Sudden Strike 2

Die folgenden drei Cheats funktionieren nur im Einzelspielermodus. Drücken Sie im Spiel die Eingabetaste. Neben der Minikarte erscheint ein Eingabefeld, in dem Sie die Cheats eingeben können. Wichtig: Speichern Sie vorher ab – die Cheats lassen sich nicht rückgängig machen.

Cheat	Wirkung
**omniscience	Die komplette Karte wird aufgedeckt
**blitzkrieg	Die Mission ist sofort gewonnen
**koenigtiger	Alle Spielereinheiten sind enorm stark

REDAKTION

Tony Hawk's Pro Skater 3

Wählen Sie im Optionsmenü den Eintrag „Cheats“ und geben Sie im Eingabefeld die folgenden Codes ein:

Cheats	Wirkung
Backdoor	Alle Cheat-Optionen aktivieren
Magicmissile	Alle Spielmodi freischalten
Givemesomewood	Alle Decks für den gewählten Skater verfügbar
Pumpmeup	Zeigt die Statistiken für den gewählten Skater
Roadtrip	Alle Levels freischalten
Yohomies	Alle Skater freischalten
Peepshow	Alle Filme freischalten

REDAKTION

Warrior Kings

Da die Spielstände in **Warrior Kings** in Form von Textdateien angelegt werden, können Sie diese leicht editieren. Suchen Sie im Spielverzeichnis nach den Savegames (*.sav) und öffnen Sie einen Spielstand mit einem Texteditor. Dort können Sie nun die Zahlen hinter den Einträgen FOOD, WOOD und GOLD verändern, um Ihre Ressourcen zu manipulieren.

REDAKTION

Heroes of Might & Magic 4

Drücken Sie während des Spiels TAB. Daraufhin erscheint eine Eingabeaufforderung, in der Sie die folgenden Cheats eingeben können:

Cheats	Wirkung
nwcImAGod	Aktiviert Cheat-Menü
nwcAmbrosia	Füllt die Ressourcen komplett auf
nwcGoSolo	Spiel läuft automatisch ab
nwcAres	Kampf ist automatisch gewonnen
nwcAchilles	Kampf ist automatisch verloren
nwcTristram	Spieler erhält 5 Kreuzritter
nwcLancelot	Spieler erhält 5 Champions
nwcStMichael	Spieler erhält 5 Engel
nwcSevenLittleGuys	Spieler erhält 5 Zwerge
nwcMerlin	Spieler erhält 5 Magier
nwcCronus	Spieler erhält 5 Titanen
nwcBlahBlah	Spieler erhält 5 Vampire
nwcHades	Spieler erhält 5 Teufel
nwcUnderTheBridge	Spieler erhält 5 Trolle
nwcKingMinos	Spieler erhält 5 Minotauren
nwcXanthus	Spieler erhält 5 Nachtmahre
nwcFafnir	Spieler erhält 5 Schwarze Drachen
nwcDoYouSmellBrownies	Spieler erhält 5 Feenwesen
nwcFenrir	Spieler erhält 5 Wölfe
nwcFixMyShoes	Spieler erhält 5 Elfen
nwcTheLast	Spieler erhält 5 Einhörner
nwcRa	Spieler erhält 5 Phoenixe
nwcValkyries	Spieler erhält 5 Oger-Magier
nwcGrendel	Spieler erhält 5 Ungeheuer
nwcPoseidon	Spieler erhält 5 Seeungeheuer
nwcPrometheus	Karte wird aufgedeckt
nwcAthena	Spieler kann sich Skills aussuchen
nwcThoth	Ausgewählter Held steigt eine Stufe auf
nwcIsis	Ausgewählte Figur erhält Zaubersprüche
nwcRagnarok	Mission wird verloren
nwcHermes	Unbegrenzte Bewegung
nwcValhalla	Mission wird gewonnen
nwcCityOfTroy	Alle Gebäude werden gebaut

REDAKTION

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Elder Scrolls III: Morrowind

Gehen Sie in Balorma zum nord-östlichen Wachturm (auf der Karte das Gebäude ganz rechts oben). Dort finden Sie ein gutes Langschwert (Wert 17.000). Es liegt auf dem Schrank ganz oben, direkt daneben steht die Wache, die auch die Treppe im Blick hat. Nehmen Sie den auf der Treppe aufgehängten Dolch und die Wache verfolgt Sie. Rennen Sie so schnell wie möglich nach unten, lassen Sie sich erwischen und zahlen Sie die 10 Münzen für das Verbrechen. Sprinten Sie sofort die Treppe hoch und schnappen Sie sich das Schwert vom Schrank, bevor die Wache wieder nach oben gekommen ist.

FABIAN WINKHARDT

2 Jedi Outcast

Mission 15, Die elektrisierte Halle

Springen Sie in der Halle zum Turm in der Mitte. Benutzen Sie den Aufzug nach oben. Die zweite Scheibe neben dem Schalter fehlt, kriechen Sie dort hindurch. Jetzt können Sie mithilfe einiger Hüpfenlagen problemlos den Schalter erreichen, um das Stromfeld abzuschalten. Diese Variante empfiehlt sich vor allem dann, wenn Sie ohnehin nur noch wenig Lebensenergie besitzen.

MICHAEL RICHERT

3 FIFA WM 2002

Wenn Sie einen Starspieler in der Mannschaft haben, versuchen Sie folgenden Trick: Laufen Sie mit ihm kurz hinter die Mittellinie und schießen Sie dann mit voller Kraft aufs Tor. Da die Torhüter meistens viel zu weit vor dem Tor stehen, ist die Chance, ein Tor zu erzielen, sehr hoch.

ALJOSHIA KRÖGER

4 Stirb Langsam: Nakatomi Plaza

Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei autoexec.cfg (im Hauptordner) mit einem Texteditor. Suchen Sie dort den Eintrag „PlayerTakeDamage 1“ und ändern Sie ihn in „PlayerTakeDamage 0“. Damit wird die Spielfigur „unsterblich“.

MARKUS

GTA 3

Als kleiner Ganove ist es nicht einfach, dem organisierten Verbrechen eins auszuwischen. Auf den nächsten zehn Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie dennoch zu Ihrer Rache kommen.

Allgemeine Tipps

Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen

Erledigen Sie die Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen gleich zu Beginn des Spiels. Je weiter Sie in der Handlung voranschreiten, desto mehr Gegner haben Sie in Liberty City. Das bedeutet, dass der Bleigehalt in der Luft beträchtlich steigt und Sie die Missionen kaum schaffen können.

Wie verschaffe ich mir Platz auf der Straße?

Wenn Sie mit einem Kranken- oder Polizeiwagen unterwegs sind und das Martinshorn eingeschaltet haben, sollten Sie auf der Mitte der Straße fahren. So kommen Ihnen nicht die anderen Verkehrsteilnehmer ständig in die Quere.

Stadtrundfahrt

Machen Sie sich mit der Gegend vertraut. Bevor Sie einen Auftrag annehmen, sollten Sie zuerst ausgiebig mit dem Wagen in der Stadt herumgondeln. Auf diese Weise lernen Sie die Abkürzungen kennen und können sich diese besser zunutze machen. Besonders zeitkritische Mission lassen sich dann einfacher erledigen.

Wie zerstöre ich den Polizeihubschrauber?

Vergeuden Sie nicht Ihre Munition an Polizeihubschraubern. Diese lassen sich lediglich mit dem Raketenwerfer vom Himmel holen, den Sie erst später im Spiel erhalten.

Die leichten Damen

Die leichten Damen am Straßenrand können Ihnen zu einem Gesundheitszustand verhelfen, der weit über 100 Prozent hinausgeht. Fahren Sie mit Ihrem Wagen langsam am Straßenrand entlang, bis Sie neben einer solchen Dame stehen. Sie dürfen aber nicht in einem Polizeiwagen sitzen. Warten Sie,

Hinweis zur Komplettlösung

Diese Komplettlösung beschreibt nur jene Missionen, die die Handlung fortführen. Die Reihenfolge der Missionen kann variieren, je nachdem, welche Aufträge Sie zuerst annehmen. Außer den hier aufgeführten, gibt es noch weitere Aufträge, die Sie an Telefonzellen annehmen können.

Bonusmissionen

Taxi:

Transportieren Sie insgesamt 100 Fahrgäste. Wenn Sie das geschafft haben, wartet ein neues Modell des Taxis auf Sie, in der Nähe der Head-Radio-Station. Sie müssen die Gäste nicht am Stück transportieren, sondern können auch zwischendurch eine Pause machen.

TIPP 1: Fahren Sie zwischen den Einsätzen zur Pay'n'Spray-Garage, damit die Schäden am Taxi repariert werden. Fahren Sie aber nur dann dorthin, wenn Sie ein Zeitpolster haben und in der Nähe der Garage sind.

TIPP 2: Bei den Taximissionen zählt jede Sekunde. Wenn Sie einen Fahrgast ausgemacht haben, rasen Sie auf ihn zu und halten direkt neben ihm, so dass er gleich einsteigen kann. Setzen Sie die Hand- und Fußbremse gleichzeitig ein, damit Sie schneller zum Stehen kommen. Halten Sie die Handbremse gezogen, bis der Fahrgast im Taxi ist. Auf diese Weise verhindern Sie, dass der Wagen wegrollt.

Krankenwagen:

- Wenn Sie 35 Verletzte zum Krankenhaus transportieren, ohne eine Pause einzulegen, erscheint ein Herz-Symbol in Ihrem Versteck.
- Wenn Sie 70 Verletzte retten, erscheint ein Adrenalin-Symbol in Ihrem Versteck.
- Sobald Sie Level 12 erreichen, können Sie laufen, ohne dass Ihr Protagonist müde wird.

Polizei:

Machen Sie zehn Verbrecher dingfest und es erscheint ein Bestechungssymbol im Versteck. Für zehn weitere Ganoven erscheint ein weiteres. Das können Sie in allen Stadtteilen wiederholen, bis Sie alle sechs Bestechungssymbole besitzen.

Feuerwehr:

Löschen Sie in jedem Stadtteil jeweils 20 Brände und es erscheint ein Power-up für den Flammenwerfer im Versteck.

bis diese einsteigt und fahren Sie mit Ihr zu einem Grünstreifen, der etwas abseits liegt. Nach einigen rhythmischen Bewegungen Ihres Wagens, steigt Ihre Lebensanzeige auf maximal 125 Prozent.

Kostenlose Reperatur

Mit einem kleinen Trick können Sie Ihren Wagen reparieren, ohne dass Sie zu einer Pay'n'Spray-Garage fahren müssen. Parken Sie Ihren lädierten Wagen in der Garage Ihres Verstecks und speichern Sie Ihren Spielstand. Wenn Sie den Spielstand anschließend laden, steht das Auto im Top-Zustand in Ihrer Garage.

Päckchen

Hier erfahren Sie, welche Boni Sie für die Päckchen erhalten.

- 10 Päckchen – Pistole
- 20 Päckchen – Uzi
- 30 Päckchen – Granaten
- 40 Päckchen – Schrotflinte
- 50 Päckchen – Rüstung
- 60 Päckchen – Molotowcocktails
- 70 Päckchen – Ak-47
- 80 Päckchen – Präzisionsgewehr
- 90 Päckchen – M-16
- 100 Päckchen – Raketenwerfer

Portland



Legende:

- 1: Schrotflinte
- 2: Flammenwerfer
- 3: Uzi
- 4: Ak-47
- 5: „Toyz'n the Hood“-Van

- B: Bestechungsgeld
- L: Lebensenergie
- W: Kugelsichere Weste
- P: Päckchen
- A: Adrenalin
- M: Monsterstunt-Rampe

P₁ Klettern Sie zuerst auf den niedrigen Teil der Mauer und laufen Sie anschließend über den Dreckhügel auf das Dach.

P₂ Für die beiden Päckchen müssen Sie auf die Gleise der S-Bahn. Von dort aus gelangen Sie auf das jeweilige Dach.

P₃ Gehen Sie die Treppe der gegenüberliegenden Halle hinauf. Vom Dach aus gelangen Sie mit einem Sprung auf das Vordach.



P4 Diese Päckchen können Sie erst dann einsammeln, wenn Sie Zugang zur U-Bahn-Station haben.

P5 Diese beiden Päckchen befinden sich auf dem Dach des Sex-Club-7. Dorthin gelangen Sie über die Treppe im Hinterhof.

P6 Das Dach erreichen Sie über eine Treppe im Innenhof.

P7 Fahren Sie durch die Fensterscheibe ins Innere des Gebäudes.

P8 Hinter der Dachschräge.

P9 Das Dach des Radiosenders erreichen Sie nur, wenn Sie von den S-Bahn-Gleisen dorthin springen.

P10 Parken Sie ein Auto vor der Mauer. Springen Sie vom Auto auf die Mauer und balancieren Sie soweit, bis Sie über dem kleinen Dach stehen und lassen Sie sich fallen.

P11 An dieser Stelle befindet sich der Eingang zum Tunnel. In der Mitte der Unterführung liegt das Päckchen.

P12 Fahren Sie mit dem Boot zu der kleinen Insel vor der Küste.

Die Rampen

Heizen Sie über jede Rampe und jeden Hügel, den Sie in der Gegend finden. Einige Sprünge bringen Ihnen die Super-Irrsinns-Sprung-Auszeichnung ein, für die Sie ordentlich Kohle kassieren.

Komplettlösung

Portland

AUFTRÄGE VON LUIGI

Luigis Girls

Fahren Sie zur pinkfarbenen Markierung auf Ihrem Radar und stoppen Sie Ihren Wagen neben Misty, die vor dem Eingang des Krankenhauses schon auf Sie wartet. Sobald sie im Wagen sitzt, fahren Sie zurück zum Club.

Kein Spank für die Ladys

Schnappen Sie sich einen fahrbaren Untersatz und begeben Sie sich zur markierten Stelle. Steigen Sie nicht aus dem Wagen aus, sondern fahren Sie den Dealer um. Sobald Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, ist der Auftrag erfüllt.

Misty und der Mafioso

Fahren Sie zu Mistys Appartement und drücken Sie auf die Hupe. Sobald sie im Wagen sitzt, fahren Sie mit Ihr zur nächsten Markierung und parken den Wagen im blauen Kreis.

Pump-Action-Thriller

Holen Sie sich die Knarre vom Ammo-Nation und suchen Sie das Fahrzeug der Gangmitglieder. Rammen Sie den Wagen einige Male und lassen Sie von den beiden Gangstern das Profil Ihrer Reifen checken, sobald diese aus ihrem Wagen aussteigen.

Der Bullen-Ball

Kapern Sie ein Taxi, bevor Sie die Mission beginnen. Sobald die Zeit läuft, steuern Sie auf die leichten Damen zu und sammeln pro Fuhre drei Mädels ein. Fahren Sie diese dann zum Polizeiball. Sammeln Sie für einen Transport immer nur die Frauen ein, die dicht beieinander stehen, um keine Zeit zu verplempern.

AUFTRÄGE VON JOEY LEONE

Mike „Lips“ letzte Lasagne

Borgen Sie sich Mikes Kiste aus und fahren Sie sie zu 8-Balls Garage. Dort wird der Wagen mit einer

Bombe ausgerüstet. Wieder vor dem Restaurant machen Sie die Bombe scharf und verlassen das Auto. TIPP: Fahren Sie mit Mikes Wagen vorsichtig, da er sich schlecht steuern lässt. Falls Sie zu viele Beulen hineingefahren haben, müssen Sie mit der Kiste zu Pay'n' Spray fahren, um sie zu reparieren.

Adieu, „Chunky“ Lee Chong

Lee Chong befindet sich in der Einkaufspassage von Chinatown, deren Zufahrten mit Pfeilern abgesperrt sind. Vor einer der Zufahrten steht ein Kombi. Stehlen Sie ihn und fahren Sie den Wagen zu Schrott. Stürmen Sie anschließend die Passage. Der flüchtende Lee Chong hat nun keinen Fluchtwagen und ist eine leichte Beute für Ihren Kühlergrill. TIPP: Mit einem kleinen Trick gelangen Sie auch trotz der Absperrung mit einem Wagen in die Passage. Parken Sie einen kleinen Wagen vor den Pfeilern und rasen Sie mit einem großen Wagen über den kleinen. Wenn Sie genügend Geschwindigkeit haben, landen Sie auf der anderen Seite der Absperrung und können Lee Chong einfacher erledigen.

Der Geldtransporter

Organisieren Sie sich ein robustes Auto und eine Uzi und verfolgen Sie den Geldtransporter. Nehmen Sie ordentlich Anlauf, bevor Sie ihn rammen. Alternativ können Sie auch neben ihn fahren und ein paar Salven Ihrer Uzi auf ihn abfeuern. Sobald er stehen bleibt, können Sie einsteigen und ihn zur Garage im Hafen fahren. Sobald Sie in der Garage stehen, werden Sie nicht mehr von der Polizei verfolgt.

Ciprianis Chauffeur

Fahren Sie Cipriani zur Wäscherei. Warten Sie, bis er den Laden wieder verlässt und fahren Sie ihn ohne Umwege nach Hause. Nun können Sie auch Aufträge von Cipriani entgegennehmen.

Der tote Passagier

Steigen Sie in den Wagen ein, der vor der Raststätte steht und fahren Sie ihn zur Müllpresse. Sobald Sie in den Wagen einsteigen, werden Sie von den Forelli-Brüdern verfolgt. Fahren Sie deshalb die Hauptstraße entlang, um genügend Platz für Ausweichmanöver zu haben. Falls die Fahrzeuge der beiden Verfolger auf dem Weg zur Müllpresse

noch nicht in Flammen aufgegangen sind, müssen Sie mit Waffengewalt nachhelfen. Am besten eignet sich dafür die AK-47. Den Fundort sehen Sie auf der Karte.

Die Flucht

Holen Sie die Banditen ab und fahren Sie zur Bank. Parken Sie den Wagen parallel zum Bordstein, so dass Sie in Richtung Norden schauen. Wenn die Gangster wieder zurück sind, rasen Sie die Straße entlang und durch die kleine Gasse. Dort finden Sie eine Polizeimarke. Ihr Fahndungslevel muss bei null sein, damit Sie die Gangster in ihrem Versteck abliefern können.

AUFTRÄGE VON TONI CAPRIANI

Schmutzige Wäsche

Wichtig: Sie dürfen die Transporter nicht rammen. Versperren Sie ihnen stattdessen den Weg und steigen Sie in den Transporter ein. Nun ist es ein Leichtes, ihn zu zerstören.

Der Geldbote

Holen Sie sich zuerst eine kugelsichere Weste und fahren Sie dann zum Übergabeort. Nehmen Sie den Koffer und laufen Sie schnell zu dem Transporter, der einen Ausgang versperrt und steigen Sie ein. Fahren Sie anschließend die Verfolger über den Haufen.

Das Treffen bei Salvatore

Nachdem Sie die ersten beiden Gangsterbosse abgeholt haben, parken Sie die Limo in Richtung Süden vor Tonis Haus. Sobald Toni im Wagen sitzt, geben Sie Gas und biegen bei der nächsten Straße links ab. Die Einfahrt zu Salvatores Anwesen wird durch zwei Transporter versperrt. Fahren Sie durch die kleine Lücke zwischen dem einen Transporter und dem rechten Torpfosten und parken Sie die Limo in der Garage.

Triaden und andere kleine Fische

Fahren Sie mit Tonis Männern nach Chinatown. Steigen Sie aus dem Wagen und laufen Sie in das abgesperrte Gebiet. Dort erledigen Sie den ersten Triadenboss. Kümmern Sie sich nicht um seine Schergen, sondern fahren Sie zum zweiten Boss. Diesen überrollen Sie mit Ihrem Gefährt. Bei der Fischfabrik fahren Sie einen Truck mit der Auf-

schrift „Belly-Up“ durch das Tor. Auf der Rückseite der Fabrik nehmen Sie den letzten Triaden aufs Korn.

Explodierende Fische

Für diese Mission ist eine kugelsichere Weste und eine Schnellfeuerwaffe Pflicht. Steigen Sie in den Müllwagen bei 8-Balls Garage ein und lenken Sie ihn durch den Tunnel im Süden. Dies ist die kürzeste Route. Fahren Sie vorsichtig zur Fischfabrik und parken Sie den Müllwagen zwischen den beiden Gastanks.

AUFTRÄGE VON SAVATORE LEONE

Auf Piste mit Maria

Fahren Sie mit Maria zuerst zu Ihrem „Apotheker“ und anschließend zur Party. Nach kurzer Zeit findet dort eine Razzia statt. Geben Sie also Gas sobald Maria wieder in der Limo sitzt und fahren Sie auf dem kürzesten Weg zu Salvatores Villa. Bonus: Steigen Sie beim Club aus der Limousine und schnappen Sie sich den Sportwagen vor dem Club. Fahren Sie den Wagen in Ihre Garage und kehren Sie zur Party zurück. Dieser Sportwagen eignet sich hervorragend für das Rennen gegen El Burros Leute.

Curlys Geheimkontakte

Beschaffen Sie sich ein Taxi, bevor Sie diese Mission antreten. Fahren Sie zum Nachtclub und parken Sie direkt hinter dem Taxi, das Curly zum Hafen fahren soll. Mit etwas Glück steigt er in Ihr Taxi ein, mit dem Sie ihn dann zum Hafen fahren. Auf diese Weise sparen Sie sich die lästige Verfolgungsjagd.

Der Bombenanschlag

Sie machen es sich wesentlich leichter, wenn Sie einen Truck auf die Gangway fahren, die zum Tanker hinaufführt. Durch dieses Hindernis wird 8-Ball aufgehalten, so dass Sie wesentlich mehr Zeit haben, die Jungs vom Kartell mit dem Scharfschützengewehr zu erledigen. Eine gute Scharfschützenposition haben Sie vom Dach der Lagerhalle aus, die Sie über die Treppe erreichen.

Der letzte Wunsch

Sobald Sie die Nachricht über Ihren Pager erhalten haben, sollten Sie der Aufforderung sofort folgen.

Staunton Island

AUFTRÄGE VON ASUKA KASEN (TEIL 1)

Sayonara Salvatore

Für diese Mission brauchen Sie eine Uzi. Parken Sie ein paar Meter vom Club entfernt. Sobald die Uhrzeit erreicht ist, an der die Gangster den Nachtclub verlassen, fahren Sie vor den Eingang und halten die Uzi aus dem Fenster. Halten Sie den Abzug so lange gedrückt, bis alle Gangster erledigt sind.

Unter Überwachung

Für diese Mission benötigen Sie ein Scharfschützengewehr und einige Granaten. Erledigen Sie zuerst die beiden Gauner im Park. Anschließend fahren Sie in die Nähe des Vans und werfen zwei Granaten. Beim Casino nehmen Sie die Gegner auf den Balkonen mit dem Präzisionsgewehr aufs Korn. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie einige M16 am Fuße des Hochhauses einsammeln. Eine gute Scharfschützenposition haben Sie auf dem Casino.

Der Paparazzo

Steigen Sie in das Polizeiboot beim nächsten Pier und steuern Sie das Schiff des Paparazzo an. Nach ein paar Salven aus der Bordkanone sinkt der Fotograf samt Gefährt auf den Grund des Flusses.

Zahltag für Ray

Bevor Sie diesen Auftrag annehmen, sollten Sie einen Yakuza-Sportwagen direkt vor Asukas Appartement parken. Sobald die Unterredung beendet ist, müssen Sie insgesamt vier Telefonzellen ansteuern und den Hörer abnehmen. Fahren Sie zügig, aber nicht wie ein Irrer.

V-Mann Tanner

Steigen Sie in den Yakuza-Wagen und legen Sie eine Uzi ins Handschuhfach. Fahren Sie zu der Markierung auf dem Radar und heften Sie sich an Tanners Fersen, sobald er losfährt. Bringen Sie sich neben seinem Wagen in Position, wenn er auf einer langen Geraden fährt. Zücken Sie dann die Maschinenpistole und perforieren Sie die Karosserie von Tanners Wagen. Achten Sie darauf, dass Sie Tanners Wagen nicht vorher berühren, da Ihr Fahndungslevel sonst auf vier Sterne steigt und die Hölle ausbricht.

AUFTRÄGE VON KENJI KASEN

Die Befreiung des Kenbu

Erbeuten Sie einen Polizeiwagen und lassen Sie ihn von 8-Ball mit einem Sprengsatz versehen. Fahren Sie anschließend zur Polizeistation und stellen Sie den Polizeiwagen in den Kreis. Nachdem Sie die Bombe scharfgemacht haben, setzen Sie sich in den Enforcer und fahren zu dem Loch in der Mauer. Mit dem Kenbu auf dem Rücksitz rasen Sie zum Parkhaus vor der Pay'n'Spray-Garage und wechseln das Gefährt. Anschließend lassen Sie den Wagen umlackieren.

Grand Theft Auto

Leihen Sie sich einen Sportwagen, bevor Sie diesen Auftrag annehmen. Insgesamt müssen Sie drei Fahrzeuge entwenden, die an verschiedenen Orten in Staunton Island geparkt sind. Die Fahrzeuge werden durch weinrote Punkte markiert und die Garage durch einen lila Punkt. Rasen Sie zuerst zu dem Punkt im Westen und knacken Sie dort den Sportwagen. Versuchen Sie nicht, den Wagen ohne Schrammen zur Garage zu fahren. Dadurch verplempern Sie zuviel Zeit. Achten Sie allerdings darauf, dass Ihr Gefährt nicht explodiert. Kleinere Schäden können Sie im Pay'n'Spray direkt neben der Garage beheben lassen, so dass Sie keinen Umweg fahren müssen.

Der Jamaika Deal

Für diese Mission benötigen Sie eine Uzi und reichlich Munition. Fahren Sie zum zweistöckigen Parkhaus, das sich in der Nähe Ihres Unterschlupfs befindet. Dort brauchen Sie sich nur an die Kreuzung zu stellen und abzuwarten, bis ein weinroter Wagen mit weißem Verdeck aufkreuzt. Weitere Merkmale der Yardie-Autos sind ein Rastafari hinterm Steuer und Plüschbezüge im Jaguar-Look. Kapern Sie einen Yardie-Wagen und holen Sie den Kontaktmann ab. Fahren Sie dann zum Krankenhausparkplatz und drücken Sie auf die Hupe. Die Kolumbianer erledigen Sie mit der Uzi aus dem Auto heraus. Nach der Schießerei nehmen Sie den Koffer an sich. Vergessen Sie aber nicht, die beiden Geländewagen der Kolumbianer zu zerstören. Zum Schluss fahren Sie zum Casinoparkplatz.

Die Gang

Für diese Mission benötigen Sie entweder einige Granaten oder Molotowcocktails. Holen Sie die ersten beiden Koffer ab. Den dritten müssen Sie der Gang in Portland abnehmen. Sie stehen im Park, in der Nähe des Pay'n'Spray. Fahren Sie nicht zu dicht heran, sondern steigen Sie aus dem Wagen und bringen Sie sich in Wurfweite. Werfen Sie dann entweder Granaten oder Molotowcocktails in rauen Mengen. Die restlichen Hoods erledigen Sie mit einer Schnellfeuerwaffe. Nehmen Sie anschließend den Koffer an sich und bringen Sie ihn zum Casinoparkplatz.

Die Abrechnung

Ihre Aufgabe ist es, acht Dealer der Yardie-Gang aus dem Weg zu räumen. Obwohl keine Zeit abläuft, ist diese Mission zeitkritisch. Wenn Sie nicht schnell genug sind, verschwinden die Dealer nach und nach. Schnappen Sie sich also das erstbeste Auto und jagen Sie die Yardies. Achten Sie darauf, dass Sie nicht kreuz und quer durch die Stadt fahren, sondern suchen Sie immer nach dem, der Ihrem Standort am nächsten ist. Sobald die Yardies Sie sehen, eröffnen diese das Feuer mit ihren Uzis. Wechseln Sie deshalb immer rechtzeitig den Wagen, bevor er explodiert oder holen Sie sich gleich den Enforcer vom Polizeiparkplatz.

AUFTRÄGE VON RAY MACHOWSKI (TEIL 1)

Das Schweigen des Verräters

Mit einem kleinen Trick ist dieser Auftrag relativ einfach. Stopfen Sie sich einige Granaten in die Taschen und fahren Sie zum Zeugenschutzhaus. Dort suchen Sie sich einen Van oder Transporter und stellen ihn direkt vor das Garagentor unter dem Fenster. Werfen Sie eine Granate durch das Fenster. Passen Sie aber auf, dass Sie sie nicht gegen die Wand werfen, so dass die Granate abprallt und Sie Schaden nehmen. Sobald das Zimmer in die Luft geflogen ist, öffnet sich das Garagentor. Da Sie aber ein Fahrzeug vor dem Tor geparkt haben, können die Gegner nicht entweichen. Werfen Sie eine weitere Granate, damit der Transporter in die Luft fliegt.

Staunton Island



- P₁** Laufen Sie die Treppe des angrenzenden Gebäudes hinauf und springen Sie auf das Vordach.
- P₂** Fahren Sie in die Tiefgarage.
- P₃** Auf der Fußgängerbrücke
- P₄** Auf dem Dach des Casinos

Legende:

- 1: Schrotflinte
- 2: Molotowcocktail
- 3: Ak-74
- 4: „Toyz'n the Hood“-Van

- B: Bestechungsgeld
- L: Lebensenergie
- W: Kugelsichere Weste
- P: Päckchen
- A: Adrenalin
- M: Monsterstunt-Rampe

- P₅** Im zweiten Stock des Geschäfts. Fahren Sie durch die Fensterscheibe.
- P₆** In der Tiefgarage des AM-Gebäudes
- P₇** Auf dem Dach des AM-Gebäudes. Laufen Sie die Treppe an der Ecke des Gebäudes hinauf.
- P₈** Auf dem Hinterhof des Polizeigebäudes. Das Tor öffnet sich nur, wenn Sie sich mit einem Polizeiwagen davor stellen.



P13 Fahren Sie in den Tunnel. An dessen Ende liegt des Päckchen.

P14 Springen Sie von der Brückenzufahrt auf das niedrige Dach.

P15 Auf der zweiten Ebene des Parkhauses

P16 In einer Garage, schräg gegenüber der Pay'n'Spray-Garage

P17 In einer Garage des kolumbianischen Hauptquartiers. Das Tor öffnet sich nur, wenn Sie mit einem Cruiser des Kartells vorfahren.

P18 Im Erdgeschoss des Rohbaus. In der hinteren Ecke.

P19 Im ersten Stockwerk des Rohbaus. In einem kleinen Raum.

P20 Laufen Sie auf einer der Seitenstreben hinauf. Auf der Mittelstrebe müssen Sie zum Päckchen balancieren.

P21 Stellen Sie einen Krankenwagen vor das Vordach des Krankenhauses, um zu dem Päckchen zu gelangen.

P9 In der Unterführung des Polizeiparkplatzes

P10 Auf einer Anlegestelle am Pier

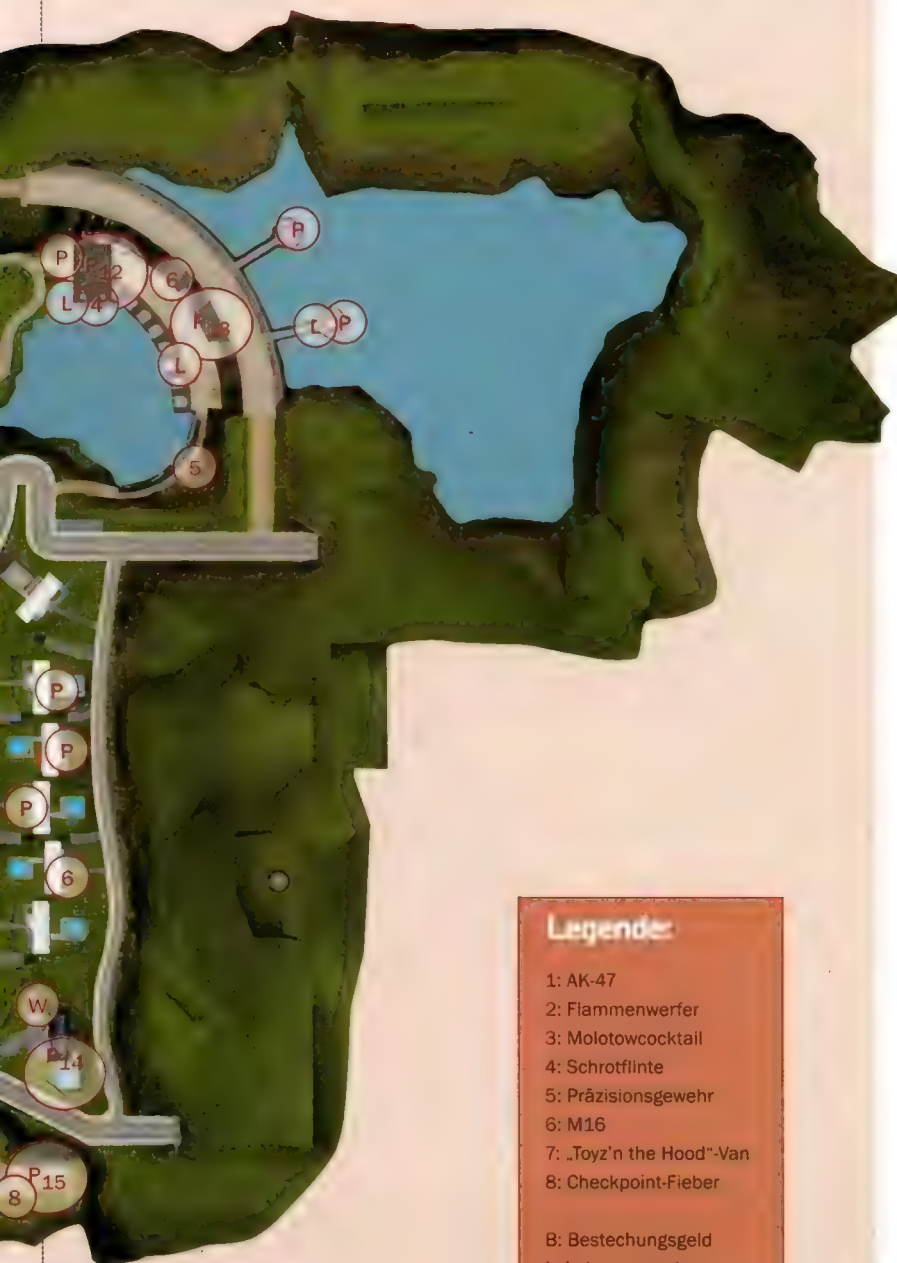
P11 Unter der Brücke im Park

P12 Diese Päckchen erreichen Sie erst dann, wenn die Brücke repariert wurde. Springen Sie auf die Trennwand zwischen den beiden Fahrbahnen und fahren Sie mit der Brücke nach oben.

Shoreside Vale



- P₁₂** Auf dem Dach des Wasserwerks
- P₁₃** Gehen Sie die Treppe zu der kleinen Plattform vor dem Staudamm hinauf.
- P₁₄** Um auf das Gelände zu kommen, brauchen Sie einen Cruiser des Kartells.
- P₁₅** Hinter dem Picknick-Tisch



Legende

- 1: AK-47
 2: Flammenwerfer
 3: Molotowcocktail
 4: Schrotflinte
 5: Präzisionsgewehr
 6: M16
 7: „Toyz’n the Hood“-Van
 8: Checkpoint-Fieber

- B: Bestechungsgeld
 L: Lebensenergie
 W: Kugelsichere Weste
 P: Päckchen
 A: Adrenalin
 M: Monsterstunt-Rampe

Das Waffenarsenal

Für diesen Auftrag benötigen Sie unbedingt Granaten. Fahren Sie zur Markierung und bugsieren Sie, gleich nach dem Gespräch, den Lkw vor das Tor. Greifen Sie sich anschließend die Waffen neben den Sandsäcken. Verschanzen Sie sich zwischen den Containern und behalten Sie den schmalen Gang neben der Piermauer im Auge. Wenn Sie alle Gegner aus dieser Richtung erledigt haben, werfen Sie einige Granaten oder Molotowcocktails über den Zaun zu den restlichen Kolumbianern. Zum Schluss parken Sie den Lkw vor dem Container und stellen einen Pick-up daneben. Über die beiden Fahrzeuge gelangen Sie auf den Container, auf dem der Raketenwerfer liegt.

Brennende Beweise

Knacken Sie zuerst einen Yakuza-Wagen. Sie finden einen bei Asukas Appartement oder vor dem Casino. Nehmen Sie dann die Verfolgung auf. Sobald Sie den Pick-up rammen, fällt jeweils ein Beweisstück von der Ladefläche. Steigen Sie nach der Kollision sofort in die Eisen und warten Sie, bis das Beweisstück auf der Straße liegt. Geben Sie dann wieder Vollgas und fahren Sie über die Beute. Bei der Kollision steigt Ihr Fahndungslevel um zwei Sterne. Mit dem schnellen Yakuza-Wagen verschwinden die Gesetzeshüter aber schnell im Rückspiegel.

Tödliche Bootsahrt

Fahren Sie zu Asukas Appartement und gehen Sie zum zweiten Pier. Dort liegt ein Polizeiboot vor Anker, das Sie sich kurz ausborgen. Fahren Sie dann zum Leuchtturm vor Portland und jagen Sie den „Dynamit-Fischer“ mit Ihren Bordkanonen. Verwenden Sie kein Dauerfeuer, da die Kanonen nach kurzer Zeit heiß werden und eine Feuerpause einlegen. Nach zwei Runden um den Tanker wirft die Zielperson explosive Fässer über Bord – also Augen auf im Bootsverkehr.

Der gepanzerte Zeuge

Auch bei dieser Mission sollten Sie eine Uzi im Handschuhfach haben. Spüren Sie den Krankenwagen auf und verwandeln Sie ihn in einen Schweizer Käse. Nach kurzer Zeit fällt der Kronzeuge

auf die Straße. Fahren Sie ihm einige Male die Verbände „glatt“, bis die Mission erfüllt ist.

AUFTRÄGE VON DONALD LOVE (TEIL 1)

Die Befreiungsaktion

Fahren Sie nach Fort Staunton und entern Sie einen blauen Pick-up des Kartells. Mit diesem gelangen Sie in das Hauptquartier der Kolumbianer. Doch bevor Sie das Gelände betreten, werfen Sie zuerst einige Granaten in den Hof. Den restlichen Kolumbianer verpassen Sie ein hübsches Profilmuster Ihrer Reifen. Wenn Sie schon stark angeschlagen sind, sollten Sie sich nach Lebensenergie und einer kugelsicheren Weste umschauen. Anschließend öffnen Sie nacheinander die Garagentore, bis Sie die Geisel gefunden haben. Passen Sie aber auf, dass Sie nicht aus Versehen den Chinesen abknallen.

Das Kenji-Komplott

Organisieren Sie sich erneut einen Pick-up der Kolumbianer. Fahren Sie ins Parkhaus. Auf der vorletzten Etage rasen Sie die rechte Rampe hinauf und überrollen Kenji, der zwischen den geparkten Fahrzeugen steht. Wenn das erledigt ist, fahren Sie über die Stunt-Rampe und verlassen den Bezirk, um die Mission zu beenden.

Nächtlicher Fischzug

Obwohl diese Mission zeitkritisch ist, brauchen Sie sich um die Zeit keine allzu große Sorgen zu machen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, beginnt das Flugzeug seine Päckchen abzuwerfen. Kapern Sie das Boot der Küstenwache bei Asukas Appartement und sammeln Sie die Päckchen ein, die an der Wasseroberfläche schwimmen. Am Ende besitzen Sie einen Fahndungslevel von fünf Sternen. Legen Sie deshalb mit dem Boot beim Asukas Pier an und steigen Sie in den Yakuza-Wagen. Von hier aus ist es kein weiter Weg zur Pay'n'Spray-Garage.

Shoreside Vale

AUFTRÄGE VON DONALD LOVE (TEIL 2)

Der Flughafen Coup

Für diesen Auftrag sollten Sie sich unbedingt ein Scharfschützengewehr vom Ammu-Nation-Laden

kaufen. Damit knipsen Sie zuerst die Kartell-Jungs im Hangar und anschließend die auf der Baustelle aus. Aus dem ersten Stockwerk des Rohbaus können Sie weitere Kolumbianer ausschalten. Außerdem finden Sie hier Lebensenergie und eine kugelsichere Weste.

Bodyguard Action

Organisieren Sie sich ein schweres Gefährt und fahren Sie zu dem geparkten Securicar. Nachdem es losgefahren ist, bleiben Sie einfach stehen und warten, bis die Nachricht kommt, dass Sie den Ausgang des Tunnels sichern sollen. Fahren Sie dann zum Ende des Tunnels. Wenn der Transporter seinen Weg fortsetzt, bleiben Sie wieder stehen und warten, bis die Mission abgeschlossen ist. Falls dieser Trick nicht funktioniert, müssen Sie den Transporter verfolgen und darauf achten, dass die Kolumbianer den Sicherheitswagen nicht zerstören.

Lockvogel

Steigen Sie in den Transporter ein und fahren Sie über die Schnellstraße zur Brücke, die nach Staunton Island führt. Dort fahren Sie in das Parkhaus. Im zweiten Stock sind Sie vor den Einsatzwagen und dem Helikopter sicher. Achten Sie bei Ihrer Tour auf die Panzer. Sobald Sie einen berühren, geht Ihr fahrbarer Untersatz sofort in Flammen auf. Parken Sie am Ende den Transporter in Ihrer Garage. Sie werden ihn bei einem späteren Einsatz brauchen.

AUFTRÄGE VON RAY MACHOWSKI (TEIL 2)

Im Fadenkreuz

Sie brauchen einen schnellen Wagen für diese Mission. Fahren Sie zum Tunneleingang im Norden von Staunton Island. Bei der ersten Abzweigung fahren Sie nach links und bei der nächsten wieder links. Der Tunnel führt Sie direkt zum Flughafen. Mit dem Schlüssel fahren Sie zu Rays Garage und überführen den kugelsicheren Wagen zu Ihrem Versteck.

AUFTRÄGE VON ASUKA KASEN (TEIL 2)

Der Köder

In Shoreside Vale müssen Sie die lila Punkte zum gelben Punkt locken. Einfacher, aber zeitaufwändi-

ger ist es, wenn Sie die Fahrzeuge einzeln zum gelben Punkt lotsen. Sobald Sie auf den Hof fahren, sollten Sie sich in der Ecke verstecken, in der auch die Rampe steht. Asukas Schergen erledigen den Rest.

Espresso-2-Go

Fahren Sie mit einem schnellen Wagen die Bezirke der einzelnen Stadtteile ab. Wenn sich in einem Stadtteil ein Kaffeestand befindet, erscheint er auf dem Radar. Greifen Sie aber keinen Kaffeestand an, bevor Sie nicht alle neun Stück auf dem Radar haben. Wenn Sie alle Stände entdeckt haben, starten Sie Ihre Säuberungsaktion. Erst fünf in Portland, dann zwei auf Staunton Island und abschließend die letzten beiden in Shoreside Vale.

Der Abfangjäger

Fahren Sie zu dem Boot und setzen Sie zur Landebahn über. Dort gehen Sie bei der Rampe vor Anker und erledigen die Kolumbianer. Sobald das Flugzeug in Sichtweite ist, feuern Sie. Sammeln Sie anschließend die Päckchen ein, die verstreut auf der Landebahn liegen. Fahren Sie mit dem Boot zurück nach Staunton Island und statten Sie Asuka einen Besuch ab.

AUFTRAG VON CATALINA

Die Übergabe

Nach der Zwischensequenz schnappen Sie sich sofort die Waffe des Kolumbianers und erledigen die restlichen Gangster, während Sie zur Garage laufen. Neben einer kugelsicheren Weste steht dort auch ein Wagen, mit dem Sie die Flucht antreten. Folgen Sie nicht dem Hubschrauber, sondern fahren Sie zuerst zum Versteck und decken Sie sich mit Waffen ein. Fahren Sie anschließend zum Staudamm. Dort räumen Sie die erste Straßenblockade aus dem Weg. In der Kurve finden Sie ein Präzisionsgewehr. Damit nehmen Sie die restlichen Gegner aufs Korn und arbeiten sich bis zur Treppe des Landeplatzes vor. Dort angekommen, nehmen Sie ein Schnellfeuergewehr in die Hand und knallen die Wachen ab, die Maria als Geisel halten. Passen Sie aber auf, dass Sie nicht versehentlich auf Maria schießen. Zum Schluss heben Sie den Raketenwerfer auf und holen den Helikopter vom Himmel.

LARS THEUNE

Morrowind

Der hochkomplexe Rollenspiel-Kracher von Bethesda hält zu Beginn einige Schwierigkeiten bereit. Wir erklären Ihnen, was Sie über die Charaktererschaffung wissen müssen, begleiten Sie bei den ersten Schritten durch die neue Welt und geben nützliche Tipps für alle Lebenslagen eines Abenteurers.

1. Charaktererschaffung

Für welche Rasse soll ich mich entscheiden?

Einsteiger sollten die Finger von Argoniern und Kahjit lassen. Beide haben in **Morrowind** unter rassistischen Anfeindungen zu leiden und spielen sich entsprechend schwierig. Eine gute Wahl ist der Dunklelf: Seine Herkunft sorgt zu Beginn für bessere Preise bei den Händlern und eröffnet bei Gesprächen mit den zahlreichen NPCs einige zusätzliche Dialog-Optionen.

Welche Klasse soll ich wählen?

Erstellen Sie sich Ihre eigene Klasse! Das macht nicht nur wesentlich mehr Spaß, sondern bietet Ihnen auch die Möglichkeit, Ihren Charakter perfekt an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Wenn Sie ein wenig Geduld mitbringen, können Sie sich gleich ein Allround-Talent erstellen – so steigen Sie zwar langsamer auf, können aber in alle Gilden eintreten und haben im späteren Spielverlauf mehr Handlungsfreiheit.



Welche Fähigkeiten brauche ich unbedingt?

In die Liste Ihrer primären Fähigkeiten gehört ein Waffenskill (vorzugsweise Long Blade), die Magieschule Destruction sowie Heavy Armour – damit können Sie später die besten Rüstungen im Spiel wirkungsvoll nutzen. Wenn Sie den Stufenanstieg beschleunigen wollen, können Sie zusätzlich Acrobatics wählen; legen Sie sich dann einfach die Sprung-Funktion auf die mittlere Maustaste und hüpfen Sie durch die Welt. Vermeiden Sie es auf jeden Fall, mehr als eine Waffen- oder Rüstungsfähigkeit zu wählen.

Ich kapiere das ganze Fähigkeiten-System nicht!

Eigentlich ist es ganz einfach: Sie haben je fünf primäre und sekundäre Fähigkeiten. Wenn Sie zehn davon erhöhen, steigen Sie eine Erfahrungsstufe auf – die Kombination spielt dabei keine Rolle. Gewinnen Sie einen Level hinzu, dürfen Sie außerdem drei Eigenschaften steigern. Jede Fähigkeit basiert auf einer Eigenschaft (Long Blade zum Beispiel auf Stärke) – wenn Sie also viele auf Stärke basierende Fähigkeiten erhöht haben, dürfen Sie mit aller Wahrscheinlichkeit diese Eigenschaft entscheidend verbessern.

GUTE WAHL

Morrowind ist der Heimatkontinent der Dunklelfen und aus diesem Grund spielt sich diese Rasse besonders einfach.

M

Kleine Rassenkunde

Zehn Rassen stehen zur Auswahl – aber welche davon passt zu welcher Klasse? Die folgende Tabelle verrät, mit welchen Starteigenschaften die einzelnen Rassen das Spiel beginnen.

	Argonian	Breton	Dark Elf	High Elf	Imperial	Khajiit	Nord	Orc	Redguard	Wood Elf
					Männlich/weiblich					
Strenghth	40/40	40/30	40/40	30/30	40/40	40/30	50/50	45/45	50/40	30/30
Intelligence	40/50	50/50	40/40	50/50	40/40	40/40	30/30	30/40	30/30	40/40
Willpower	30/40	50/50	30/30	40/40	30/40	30/30	40/50	50/45	30/30	30/30
Agility	50/40	30/30	40/40	40/40	30/30	50/50	30/30	35/35	40/40	50/50
Speed	50/40	30/40	50/50	30/40	40/30	40/40	40/40	30/30	40/50	50/50
Endurance	30/30	30/30	40/30	40/30	40/40	30/40	50/40	50/50	50/50	30/30
Personality	30/30	40/40	30/40	40/40	50/50	40/40	30/30	30/25	30/40	40/40
Luck	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40

Der PC Games-Charakter

Fähigkeiten und kein Ende: Für welche Skills soll man sich da bloß entscheiden? Einen guten Start legen Sie mit unserem Beispiel-Charakter hin; er ist ein echtes Allround-Talent und lässt kaum einen Wunsch offen.

Spezialisiert auf:

Magie (da schwieriger zu erhöhen als andere Fähigkeiten)

Bevorzugte Attribute:

Endurance (mehr Hitpoints) und Intelligence (schwierig zu erhöhen)

Primäre Fähigkeiten:

- Long Blade (bereits früh im Spiel gibt es viele gute Schwerter)
- Heavy Armour (damit können die besten Rüstungen getragen werden)
- Destruction (sehr hilfreich gegen starke Gegner)
- Alteration (viele wichtige Zaubersprüche – zum Beispiel Levitation – basieren darauf)
- Acrobatics (schnelles Aufsteigen ist damit einfach)

Sekundäre Fähigkeiten:

- Enchant (gut, um magische Gegenstände herzustellen und effektiv einzusetzen)
- Mysticism (viele gute Zaubersprüche stammen aus dieser Magieschule)
- Athletics (lange Wege werden so viel schneller zurückgelegt)
- Security (zum Knacken von Schlössern aller Art)
- Armorer (weil das Reparieren von Waffen und Rüstungen sonst ein Vermögen kostet)



Ein Beispiel: Charakter Hans Wurst hat die folgenden Fähigkeiten gesteigert:

5x Long Blade (Stärke)

3x Destruction (Willensstärke)

2x Heavy Armour (Ausdauer)

Beim Stufenanstieg darf Hans Wurst nun einige Punkte auf Stärke, ein paar auf Willensstärke und einen oder zwei Punkte auf Ausdauer verteilen. Der Trick bei der Sache: Hier spielen auch Ihre sonstigen Fähigkeiten eine Rolle. Wenn Sie also die zu verteilenden Punkte maximieren wollen, nehmen Sie sich vor dem Stufenanstieg kurz Zeit und trainieren einige Ihrer unwichtigen Skills.

Ist das Sternzeichen wichtig?

Unbedingt. Wenn Ihr Charakter auch nur am Rande mit Magie zu tun haben soll, kommen Sie an The Apprentice nicht vorbei. Mit diesem Sternzeichen erhöhen Sie Ihre Spruchpunkte um 50 Prozent – der Nachteil – eine Schwäche gegen-

über feindlichen Zaubersprüchen – ist nicht so gravierend, wie er zu Beginn erscheint.

2. Allgemeine Tipps

Der Mercantile-Skill

Keine Fähigkeit im Spiel lässt sich so einfach steigern: Verkaufen Sie Gegenstände immer einzeln und verlangen Sie ein paar Goldstücke mehr, als Ihnen der Händler anbietet. In Rekordzeit schrauben Sie Ihren Mercantile-Skill auf diese Weise in astronomische Höhen.

Ein Hunni für den Händler

Bestechen Sie Ihre bevorzugten Händler. Durch die besseren Preise machen Sie das investierte Bestechungsgeld locker wieder wett. So lässt sich schnell ein kleines Vermögen anhäufen. Alternativ funktionieren auch ein Charm-Zauberspruch oder die Speechcraft-Fähigkeit.

Zauberspruch-Dummies

Magieschulen lassen sich ganz einfach trainieren: Erstellen Sie sich in

der Magiergilde einfach einen billigen Zauberspruch der gewünschten Schule (Kosten: 1 Zauberspruchpunkt), gehen Sie in eine ruhige Ecke und fangen Sie an, zu zaubern. Wer zwei Stunden in die wilde Klick-Orgie investiert, wird ganz ohne Cheaten mit hohen Zauberverwerten belohnt.

Kein Respekt vor dem Gesetz

Machen Sie es sich ruhig zur Gewohnheit, in jedem Haus die Schränke und Kisten zu durchsuchen. Solange Sie nicht beobachtet werden, dürfen Sie gefahrlos Schlösser aufbrechen und alles klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Merken Sie sich besonders gut gesicherte Türen und Truhen und kehren Sie später mit einer höheren Security-Fähigkeit oder einem besseren Öffnen-Zauberspruch zurück – es lohnt sich fast immer.

Bücher erhöhen Fähigkeiten

Auch wenn Sie keine Lust haben, die zahlreichen Bücher des Spiels zu lesen, sollten Sie nicht achtlos daran vorbeigehen. Viele von ihnen verbessern nach der Lektüre eine Ihrer Fähigkeiten permanent. Welche das sind, lässt sich ganz einfach an ihrem Verkaufswert erkennen. Bringt ein Buch mehr als 200 Goldstücke, steigert es auch mit ziemlicher Sicherheit einen Skill. Pro Buch klappt das leider nur einmal.

Der Editor hilft

Keine Sorge, wenn Sie einmal einen wichtigen Gegenstand verloren oder aus Versehen verkauft haben; mit dem mitgelieferten Editor können Sie das gewünschte Item ganz einfach neu erstellen und an einen Ort legen, an dem Sie es garantiert wiederfinden.

Die drei großen Häuser

Im Laufe des Spiels können Sie einem der drei großen Dunelelfen-Häuser beitreten. Zur Wahl stehen Hlaalu, Redoran und Telvanni. Jedes Haus funktioniert ähnlich wie eine Gilde; es warten viele Quests und eine komplette Karriereleiter. Haben Sie einen hohen Rang erreicht, wird man Ihnen sogar eine eigene Festung errichten! Aber Vorsicht: Sind Sie einmal in ein Haus eingetreten, gibt es kein Zurück mehr. Zur Orientierung: Haus Hlaalu honoriert Verhandlungsge-

schick, Haus Redoran steht auf Gefragt-wird-hinterher-Kämpfer und Haus Telvanni ist eine anarchistische Magier-Vereinigung. Auf den Spielverlauf hat Ihre Entscheidung übrigens keinen Einfluss.

Dracula lässt grüßen

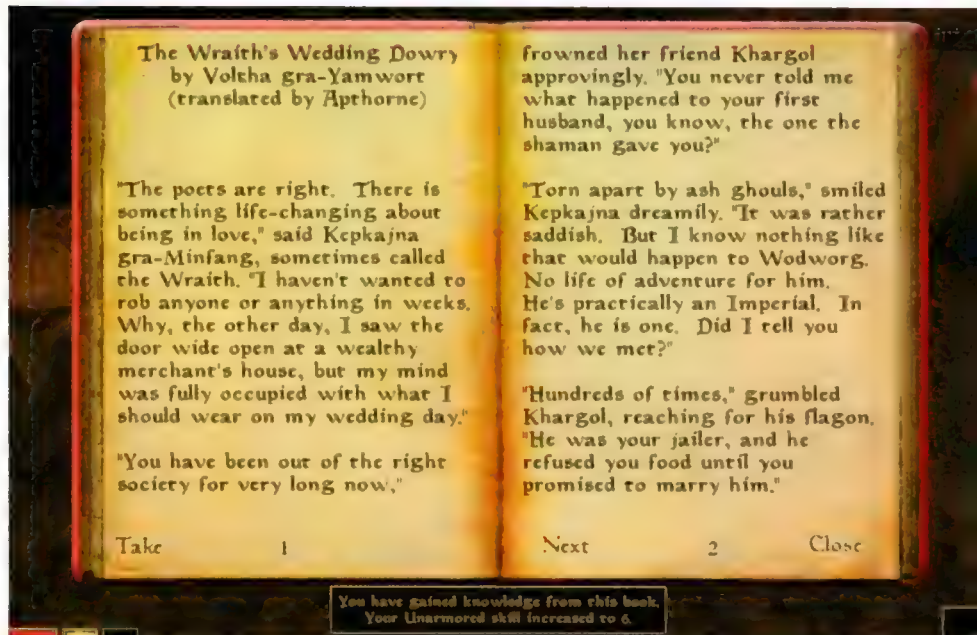
Der eingebaute Vampirismus ist quasi ein Spiel im Spiel. Bevor Sie als Blutsauger losziehen können, müssen Sie sich erst einmal anstecken. Vampire finden Sie überall auf der Welt, bevorzugt aber in den diversen Ancestral-Tombs. Bei jedem Treffer durch einen Vampir besteht eine kleine Chance, dass Sie sich mit der Krankheit infizieren. Es kann also durchaus eine Weile dauern, bis Sie es geschafft haben – und da Vampire zähe Burschen sind und ordentlich austeilen können, sollten Sie vorzugsweise eine zweistellige Erfahrungsstufe erreicht haben. Wer Vampir geworden ist, wird mit höheren Eigenschaften und Fähigkeiten belohnt, darf sich fortan aber nur noch nachts bewegen und kann nur noch mit NPCs reden, die der eigenen unheiligen Brut angehören; alle anderen werden Sie attackieren. Das ist nicht ganz so schlimm, wie es sich anhört: Es gibt nämlich nicht nur ein Heilmittel, sondern auch eine Menge ganz spezifischer Vampir-Quests. Trotzdem gilt: vorher abspeichern!

Das eigene Haus

Im Gegensatz zum Vorgänger **Daggerfall** ist es nicht mehr möglich, ein eigenes Haus zu erwerben. Wenn Sie nicht warten wollen, bis Ihnen eine Festung geschenkt wird, können Sie zu einer hinterhältigen, aber wirkungsvollen Taktik greifen: Suchen Sie sich eine schöne Bleibe und bringen Sie den Inhaber unauffällig um die Ecke. Schon gehört das Haus Ihnen und Sie können gefahrlos Ihre überschüssigen Gegenstände dort verstauen. Damit Sie nicht aus Versehen einen wichtigen NPC umbringen, sollten Sie sich ein Opfer aussuchen, das bereits in einer abgeschlossenen Quest involviert war.

Kampfmagie nutzen

Wenn Sie zu Beginn die Magieschule Destruction als primäre Fähigkeit gewählt haben, starten Sie mit dem Zauberspruch **Fire Bite** – nutzen Sie ihn! Während der ersten Erfahrungsstufen richtet er we-



sentlich mehr Schaden an als die Waffen, die Sie zu diesem Zeitpunkt finden. Bedenken Sie dabei, dass die Chance für einen erfolgreichen Zauberversuch von Ihrer verfügbaren Ausdauer abhängt.

3. Die ersten Schritte

Zeit lassen!

Vor Ihrer Entlassung bekommen Sie ein Päckchen und den Auftrag, es nach Balmora zu bringen. Damit starten Sie die Haupt-Storyline. Bevor Sie sich auf die Socken machen, sollten Sie sich ein wenig Zeit nehmen und das kleine Dörfchen Seyda Neen erkunden. Hier warten

die ersten Quests und einige Goldstücke auf Sie.

Der magische Ring

Sprechen Sie mit Fargoth (einer der NPCs auf der Straße) und Sie erfahren, dass die Wachen seinen magischen Ring geklaut haben. Der Ring befindet sich in einem Fass zwischen den beiden Gebäuden, die Sie im Laufe Ihrer Entlassung durchlaufen haben. Geben Sie Fargoth den Ring und er zeigt sich erkenntlich, indem er seinem Freund von Ihrer guten Tat berichtet – wie schön, dass sein Freund der örtliche Händler ist und Ihnen nun bessere Preise anbietet.

LESERATTE

Viele Bücher verbessern Ihre Fähigkeiten permanent. Lassen Sie die Schinken daher nicht einfach links liegen.

AUSGETRIEBEN

Den Steuereintreiber von Seyda Neen hat's erwischt. Seine Leiche liegt auf einer kleinen Landzunge westlich der Stadt.



Der magische Ring, Teil 2

In der Taverne treffen Sie Hrisskar Flat-Foot. Er erzählt Ihnen, dass ihm Fargoth ein paar Goldstücke schuldet, und fragt, ob Sie die nicht „besorgen“ könnten. Wenn Sie zustimmen, erhalten Sie die Information, dass Fargoth irgendwo ein geheimes Versteck besitzt. Warten Sie nun bis Mitternacht und begeben Sie sich auf die Spitze des Leuchturms. Behalten Sie Fargoth im Auge und Sie werden bald sehen, wie er zu dem kleinen Sumpfsee in der Mitte des Dorfes geht. Dort befindet sich ein hohler Baumstumpf und darin finden Sie neben den gesuchten Goldstücken auch den magischen Ring wieder. Außerdem winkt ein guter Dietrich.

Der verschwundene Steuereintreiber

Wenn Sie ein paar NPCs nach den neuesten Gerüchten gefragt haben, werden Sie wissen, dass der örtliche Steuereintreiber verschwunden ist. Sie finden seine Leiche auf einer kleinen Landzunge westlich der Stadt. Nehmen Sie die Goldstücke und das Schriftstück an sich und begeben Sie sich zu Socucius Ergalla (der NPC, bei dem Sie zu Beginn Ihre Klasse gewählt haben). Wenn Sie ehrlich sind und ihm die Steuergelder geben, bekommen Sie den Auftrag, den Mörder zu finden. Ihr nächster Schritt führt Sie zurück in den Leuchtturm.

Dort erzählt Ihnen Thavere Vedrano, dass der Steuereintreiber Ärger mit Foryn Gilnith hatte. Also ab zu Foryn Gilniths Hütte und den Kerl zur Rede gestellt. Nachdem Sie mit ihm fertig sind, erstatten Sie bei Socucius Ergalla Bericht und sind um 500 Goldstücke reicher. Wenn Sie Thavere Vedrano den Ring des Steuereintreibers bringen, zeigt die sich außerdem in Form von einigen Tränken erkenntlich.

Der tote Magier

Folgen Sie der Straße in Richtung Nordwesten und Sie werden bald einen Schrei aus den Boxen hören. Kurz darauf fällt ein Magier vor Ihren Augen vom Himmel. Der dämliche Kerl ist offenbar ein Opfer seiner Experimente geworden. Sein magisches Schwert braucht er jetzt jedenfalls nicht mehr und es wird Ihnen zu Beginn gute Dienste erweisen.

Der Weg nach Balmora

Legen Sie den Weg ruhig zu Fuß zurück und machen Sie den einen oder anderen Abstecher in die Wildnis. Krabben und anderes Kriechgetier sind genau die richtigen Gegner, um Ihre Waffenfähigkeit zu verbessern. Folgen Sie dabei einfach den Wegweisern und Sie können sich gar nicht verlaufen. Auch ein Abstecher in die Dungeons kann sich lohnen – einfach abspeichern und schauen,

ob Sie den Gegnern darin gewachsen sind.

Die Hauptstory beginnt

Wenn Sie bereit sind, können Sie nach Caius Cosades suchen. Die Mitglieder der Diebesgilde im South Wall Comerclub wissen, wo sich sein Haus befindet – nämlich in der südwestlichen Ecke von Balmora. Kaum angekommen, schickt Sie Caius auch schon wieder los: Hasphat Antabolis weiß etwas über einen geheimen Dunkelelfen-Kult und dieses Wissen sollen Sie ihm entlocken. Sie finden Hasphat im Keller der Krieger-Gilde und natürlich hätte er gerne eine Gegenleistung von Ihnen. Eine Dwemer-Puzzle-Box sollen Sie besorgen, finden können Sie das Ding in der alten Ruine von Arkngthand. Folgen Sie dazu einfach dem Weg in Richtung Seyda Neen und biegen Sie vor Fort Moonmoth nach Osten auf einen kleinen Bergpfad ab. Bald darauf erreichen Sie eine Brücke – Vorsicht, am Ende wartet ein übellauziger Magier, der nicht einfach zu besiegen ist. Arkngthand liegt dann zu Ihrer Rechten; den Eingang öffnen Sie mit einem kleinen Hebel, der an einer Säule direkt davor angebracht ist.

Wo ist die blöde Puzzle-Box?

Von dem ersten großen Raum des Dungeons führen nicht nur drei Türen tiefer in das Gewölbe, sondern auch ein Weg zu einer höher gelegenen Empore (siehe Screenshot). Dort finden Sie hinter einer weiteren Tür den gesuchten Gegenstand im Regal. Nehmen Sie sich trotzdem Zeit und kämpfen Sie sich durch den kompletten Dungeon. Es warten zahlreiche Artefakte, die sich prima verkaufen lassen.

Die Cheats

Wenn Sie partout nicht mehr weiterkommen, helfen Ihnen die folgenden Cheat-Codes. Rufen Sie einfach mit einem Druck auf die Zirkumflex-Taste die Konsole auf und tippen los.

tgm	Schaltet den Gottmodus ein
coc „Ort“	Teleportiert an den gewünschten Ort; Anführungszeichen nicht vergessen!

JOCHEN GEBAUER

VERSTECKT

Die Empore in der Eingangshalle ist nicht leicht zu entdecken. Klettern Sie die Felsen hinauf und Sie finden die gesuchte Puzzle-Box.



Jedi Outcast

Kein anderes Spiel beschäftigt die Action-Fans zurzeit so sehr wie Activisions Lichtschwert-Spektakel Jedi Outcast. Täglich trudeln Dutzende Fragen zu diversen Puzzles ein – Grund genug für uns, auf vier Seiten die häufigsten Leserfragen detailliert zu beantworten.



Mission 1:

Der Schalter für die Farbcode-Konsole

Viele Leser haben uns gefragt, wie man in der ersten Mission den Farbcode-Terminal benutzt. Sie müssen dafür unbedingt den roten Basisabschnitt öffnen (Bild 1). Wenn Sie in dem Abschnitt sind, begeben Sie sich über die Treppe zum Raum über der Halle mit der Farbkonsole. Der Schalter deaktiviert das rote Kraftfeld (Bild 2) bei dem Schalter auf dem Sims. Um den Code-Apparat in der Halle in Betrieb zu nehmen, drücken Sie den Schalter auf dem Sims (Bild 3).



Mission 3:

Die Fahrt mit der Lore

Immer wieder haben uns Fragen zu dieser Mission erreicht, wie man denn nun zu dem Rohrschacht gelangt. Die Screenshots zeigen Ihnen, wie Sie dieses Puzzle lösen. Blicken Sie von den Rohren zu Beginn des Levels nach links in die Schlucht. Dort sehen Sie, wie in regelmäßigen Abständen ein Rohr zum Vorschein kommt (Bild 4). Wenn Sie im Minenkomplex vor der Kammer mit der Lore stehen, benutzen Sie die Tür hinten links (Bild 5). Sie stehen nun auf dem Sims, unter dem sich das Rohr befindet. Springen Sie in einem passenden Moment hinunter. Wenn Sie sich auf die Wand zubewegen, hüpfen Sie auf den Absatz (Bild 6). Rennen Sie in das Rohr hinein und schießen Sie auf die vier rot pulsierenden Leitungen links und rechts und dann auf die zentrale Einheit in der Mitte (Bild 7). Fahren Sie mit der Verladeeinheit nach oben. Die Kammer wird nicht mehr verstrahlt und Sie können in Ruhe auf eine Lore steigen.



Videodatei:
Jedi Outcast2.mpg

Das Video zeigt die Lösung für Mission 16 und die Kämpfe gegen Galak und Desann.



Mission 5:

Tür-Bug am Ende des Levels

Viele Spieler beklagen sich, dass sich eine Tür nach der Zerstörung der Ionenkanonen nicht öffnet (Bild 8). Wir sind dem nachgegangen und haben herausgefunden, dass viele Nachwuchs-Jedis versäumt hatten, alle AT-STs zu zerstören, die dem Spieler im Tal zusetzen (Bild 9). Außerdem haben auch Cheater Probleme, wenn sie vor der Zerstörung der Kanonen den Cheat „Noclip“ benutzen, um hinter die verschlossene Tür zu gelangen. Sie erreichen zwar Tavion, Desann und Jan, allerdings stehen diese nur in der Gegend herum. Etliche Leser machten auch den Fehler, zum Startpunkt zurückzulaufen, weil sie dort den Ausgang vermuteten (Bild 10). Die richtige Ausgangstür befindet sich aber in der großen AT-ST-Halle, in der mehrere dieser Ungetüme geparkt stehen (Bild 8). Wenn Sie alles richtig gemacht haben, können Sie die Ravenclaw in einer Zwischensequenz beobachten (Bild 11). Dadurch wird ein Skript ausgelöst und die richtige Tür ist offen.



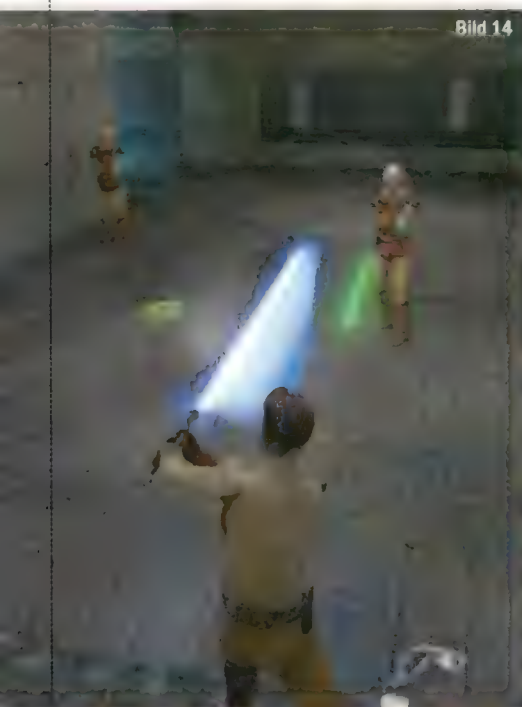
Mission 8:

Sackgasse auf dem Dach

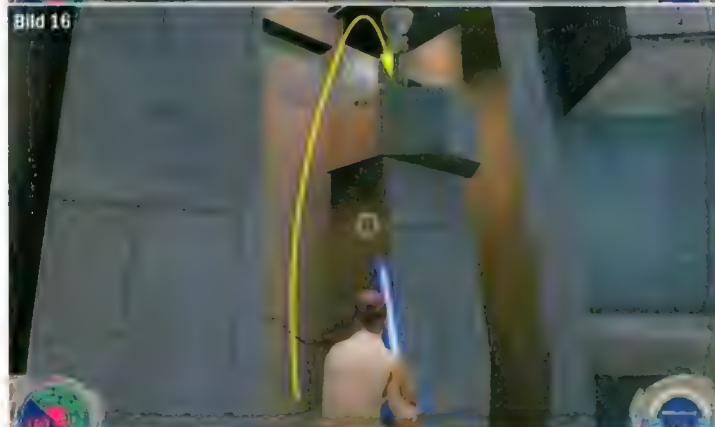
Nach den verwirrenden Straßen in Nar Shaddaa stehen Sie am Ende auf einem der Dächer neben einer R5-Einheit an einer Konsole (Bild

12). Mithilfe der Konsole gelangen Sie auf den ersten Stahlausleger. Von dort müssen Sie auf den zweiten Ausleger. Sie können nun so hoch und so weit springen, wie Sie wollen – Sie gelangen erst dorthin, wenn Sie Ihre Machtkräfte richtig einsetzen. Benutzen Sie „Griff“, um den

zweiten Ausleger zu sich hinzuziehen. Wenn Sie auf dem Müllschlepper stehen, kommen Sie an zwei Lichttafeln vorbei, die sich an den Hauswänden befinden (Bild 13). Sie müssen an diesen Stellen die Macht „Schub“ einsetzen, um die Ampeln umzustellen.

**Mission 9:****Das versperrte Gitter im Zellenbereich**

Das Passwort, um in Reelo Baruks Bereich vorzudringen, finden noch viele Spieler, jedoch scheitern sie oft am Gitter, hinter dem zwei Wee-Quay Wache halten. Es gibt dort keinen Schalter oder Ähnliches. Was jedoch hilft, ist, einfach das Schwert zu zücken und die Stäbe zu zerbröseln – und schon kann es weitergehen (Bild 14).

**Mission 10:****Die Abwehrkanone**

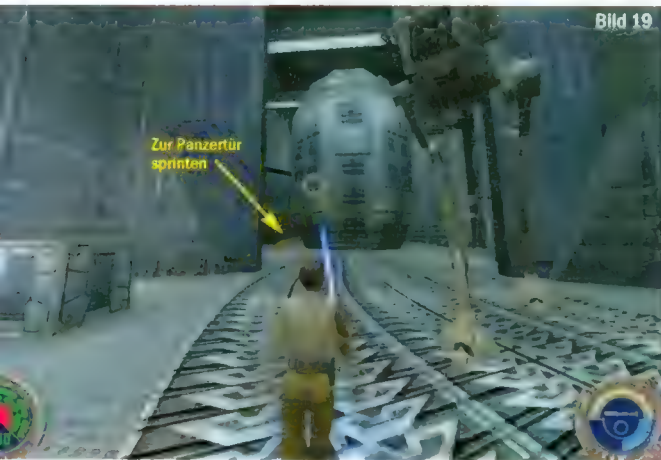
Wenn Sie die dunkle Kammer durchquert haben, findet auf der anderen Seite ein geskriptetes Ereignis statt, in dem Lando per Funk von einer Kanone spricht. Kämpfen Sie sich bis zur Plattform vor, auf der ein Gran postiert ist (Bild 15). Von dort zerstören Sie das Geschütz und springen zu den Überresten hoch (Bild 16). Hinter dem Geschütz gehen Sie durch den Korridor, der Sie zur Konsole für das Hangartor führt.

**Mission 14:****Die Suche nach der Doomgiver**

Probleme macht der große Hangar, in dem viele Spieler nicht wissen, welches Tor sie öffnen müssen,

damit es weitergeht. In der Steuerzentrale gibt es zwei Konsolen. Eine davon besitzt drei längliche Flächen (Bild 17). Wenn Sie die Konsole aktivieren, wird eine Fläche weiß und die runden Kontrollleuchten am entsprechenden Tor leuchten ebenfalls

weiß. Drücken Sie so lange, bis das rechte Symbol leuchtet. Damit öffnet sich die Tür zum Hangar mit einem imperialen Shuttle darin (Bild 18). Vom Dach des Shuttles gelangen Sie dann auf einen Metallsteg und von dort in einen Lüftungsschacht.



Mission 15:

Levelausgang

Nachdem Sie die beiden Mini-Walker erledigt haben, kämpfen Sie sich bis zu einer Kontrollstation vor. Dort aktivieren Sie ein Kontrollfeld. Arbeiten Sie sich wieder zurück in

die Halle, in der Sie die beiden Walker bekämpft haben. Sie gelangen in einen weiteren Hangarabschnitt, in dem Sie sich mit einem ausgewachsenen AT-ST messen müssen. Sie müssen diesen Kampf aber nicht bestreiten, sondern können auf die Panzertür hinten links zulaufen

(Bild 19). Im Raum dahinter warten schwer bewaffnete Sturmtruppen auf Sie. Bei den Rampen, die nach oben führen, gibt es links und rechts je einen Durchgang (Bild 20). Unten ist ein verminter Bereich, in dem sich der erhsehnte Levelausgang befindet.



Mission 16:

Die Lasergänge

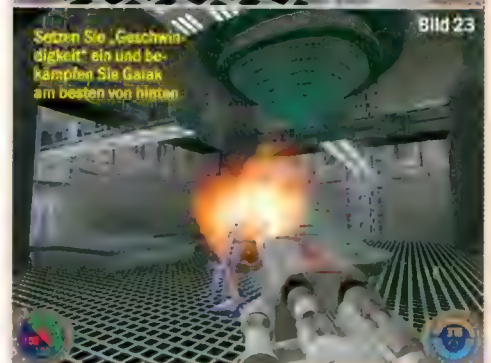
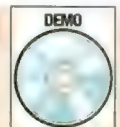
Dieser Abschnitt wird von den meisten Spielern verflucht, da die Entwickler eine gemeine Sackgasse eingebaut haben. Wenn Sie die drei Kristalle zerstört haben, wird ein Durchgang frei, in dem ebenfalls tödliche Laserstrahlen pulsieren. Mithilfe von „Geschwindigkeit“ erreichen Sie problemlos eine kleine Abzweigung, in der ein imperialer Soldat tot am Boden liegt. Sie dürfen diesen Gang aber nicht weitergehen – dahinter ist eine Ecke, die Sie auch mit „Geschwindigkeit“ nicht lebend passieren können. Sie müssen umkehren und den Gang, aus dem Sie gekommen sind, weiter nach rechts und um die Ecke laufen (Bild 21). So umgehen Sie die Sackgasse und gelangen an einer anderen Stelle zu der Kammer mit dem Schalter für die Laserstrahlen. Sie müssen danach zur Kammer mit den zerstörten Kristallen zurück. Im Gang davor ist der Schacht, in den Sie hochspringen müssen.



Mission 20:

Galak

Der Kampf gegen den Zwischengegner bereitet vielen Spielern Kopfzerbrechen. Setzen Sie zuerst den Raketenwerfer oder Granaten ein, um den Schutzschild kurzzeitig zu destabilisieren. Feuern Sie dann unbedingt auf den roten Generator am Kopf (Bild 22). Wenn Sie Erfolg haben, fällt Galak kurz zu Boden. Jetzt können Sie ihm den Rest geben (Bild 23).



Dungeon Siege

Haben Sie schon das Königreich Ehb befreit und sind bereit für neue Taten? Schön, denn die Entwickler von **Dungeon Siege** halten noch ein witziges Gimmick bereit, in dem gefiederte Tiere die Hauptrolle spielen.

Der Chicken-Level

Ähnlich wie der berühmte Kuhlevel bei **Diablo 2** haben die Schöpfer von **Dungeon Siege** einen Bonuslevel ins Spiel integriert, den so genannten Chicken-Level. Allerdings sollten Sie etwas Mühe und viel Zeit einplanen: Sie benötigen drei Gegenstände und müssen außerdem das Multiplayer-Spiel beenden, das heißt, alle acht Stadt-Steine eingesammelt haben.

Klein und unscheinbar

Wenn Sie ein Spiel beginnen, egal ob im Einzel- oder Multiplayer-Modus, ist Ihr Startcharakter mit einem Messer ausgerüstet. Werfen Sie diesen Gegenstand nicht weg oder verkaufen ihn gar. Er ist der erste

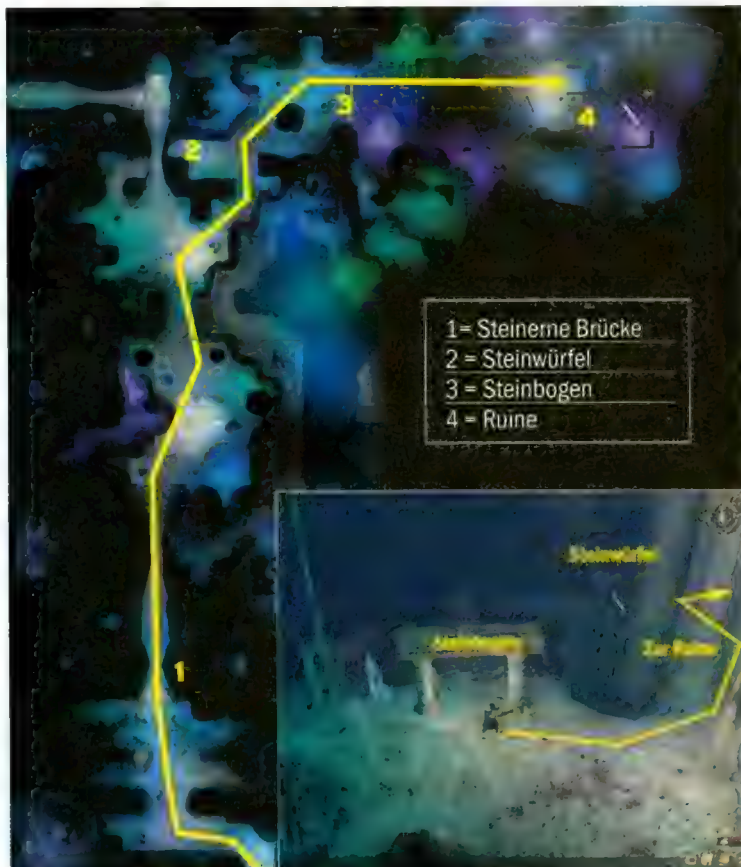
von drei benötigten Gegenständen, die Sie für die Freischaltung des Chicken-Levels benötigen.

Verborgen unter Kristallen

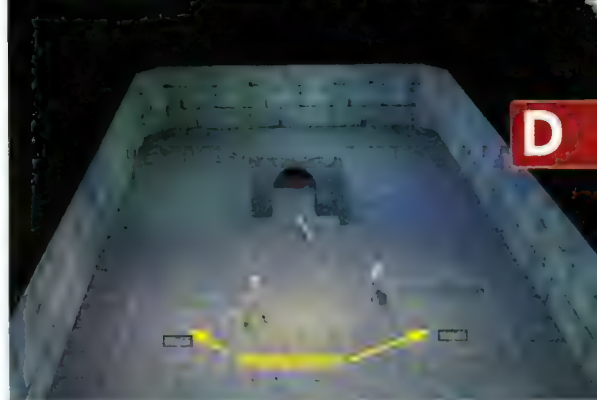
Wenn Sie in den Kristallhöhlen im Königreich Ehb sind, folgen Sie zunächst dem Hinweisschild in Richtung Dunkelwald. Etwas später laufen Sie über eine lange, steinerne Brücke in Richtung Westen. Dahinter steht ein steinerne Bogen. Nordwestlich davon ist ein steinerne Würfel zu erkennen. Laufen Sie zu diesem Würfel. Dahinter geht es durch einen Steinbogen in Richtung Norden weiter zu einer Ruine. Dort ist eine Treppe, die in ein Gewölbe hinabführt.

Das Druckplattenrätsel

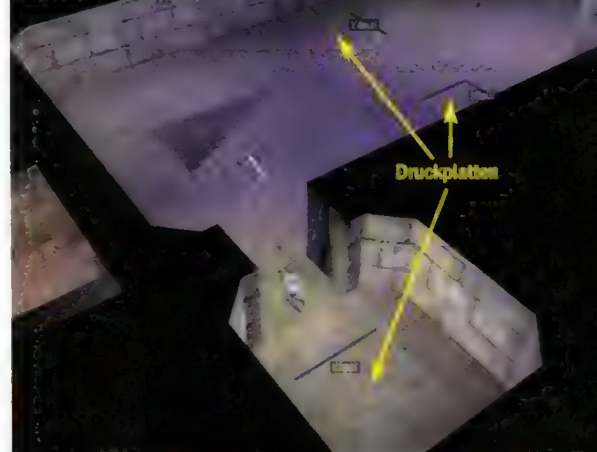
Im Gewölbe gibt es scheinbar keinen weiteren Ausgang. An der West- und Ostwand sind jedoch zwei Druckplatten versteckt. Bescheren Sie die Platten, zum Bei-



Erstes Gewölbe



Zweites Gewölbe



Drittes Gewölbe



Viertes Gewölbe





spiel mit je einem Goldstück, und es öffnet sich ein Durchgang. Wiederholen Sie das Ganze in den folgenden Gewölben. Betreten Sie nun den Raum mit dem Podest in der Mitte. Die dortige Druckplatte öffnet einen Nebenraum, in dem sich außer drei Truhen das Furienauge befindet.

Aller guten Dinge sind ...

Spätestens jetzt müssen Sie ein Multiplayer-Spiel starten. Sammeln Sie alle acht Stadt-Steine und setzen Sie diese ein. Danach haben Sie Zugang zum Dungeon in Hiroth. Dort finden Sie das Gallus-Buch, den dritten Gegenstand zum Freischalten des Bonuslevels.

Ab nach Quillrabe

Begeben Sie sich nach Quillrabe zum unteren, östlichen Ausgang in der Nähe von „Orelleas Schnickschnack“. Folgen Sie dem Fluss in Richtung Norden, bis Sie die Felswand erreichen. Weiter geht's nach Osten, bis zum Hinweisschild mit dem Söldner daneben. Benutzen Sie den dortigen Fahrstuhl. Oben angelangt, reisen Sie nach Nordwesten weiter, bis Sie einen grünen Drachen erreichen. Hinter dem Drachen ist eine Wand – wenn Sie das Buch Gallus besitzen, wird ein Teil der Wand verschwinden.

Zum „Hühnerstall“

Betreten Sie den neuen Abschnitt und marschieren Sie nach Norden weiter. Benutzen Sie die Fahrstühle, um ganz oben auf drei Druckplatten und einen Teleporter zu stoßen. Legen Sie auf die erste Platte das Furienauge, auf die zweite Platte das Messer und das Buch auf die dritte Platte.

Auf den Spuren von Indiana Jones

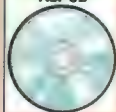
Wenn Sie die Teleport-Plattform benutzen, scheinen Sie am Ende in der Luft zu hängen. In einiger Entfernung ist aber Land zu sehen. Bewegen Sie den Cursor im vermeintlich leeren Raum, bis er sich in das Schwert (Aktion möglich) verwandelt. Laufen Sie einfach den unsichtbaren Pfad entlang. Weiter nördlich ist noch ein Fahrstuhl, der Sie direkt zum verborgenen Chicken-Level führt.

STEFAN WEISS

Dungeons:

- 1 Schwefeltunnel
- 2 Alter Tempel
- 3 Kristallhöhlen
- 4 Hovarts Torheit
- 5 Goblinbau
- 6 Alte Gruft
- 7 Furienhöhle
- 8 Kristallwind-Minen
- 9 Alte Kristallwind-Minen
- 10 Eishöhlen
- 11 Drachenhort
- 12 Hiroth-Mausoleum

AUF CD



Auf der CD/DVD finden Sie unter Specials eine detaillierte Anleitung, wie Sie die Multiplayer-Welt Uträä auch im Einzelspielermodus zocken können.

Games Classics

DIE PC-SPIELE-SAMMLUNG

PC-CD-ROM
VOLLVERSION

bekannt aus der Werbung

Games

PC CD-ROM

02/2002

NUR €
9,99

PC CD-ROM RACING



Osterreich € 10,60 Schweiz sfr 19,50
Dänemark Dkr 84,50 Holland/Belgien/
Luxemburg € 11,40 Italien/Frankreich/
Spanien/Griechenland/Portugal € 12,50



02

DAS TOP-PC-SPIEL DES MONATS

AUS DER REIHE

Games Classics

DAS ORIGINAL-SPIEL

PC-CD-ROM

VOLLVERSION

Voll Version. Voll günstig.

Jetzt für € 9,99 jeden Monat neu am Kiosk.

Erschaffe Deinen Traum...

...vom Tellerwäscher zum Millionär



DER INDUSTRIE GIGANT II



Features

- Detailgetreue Simulation der Entwicklung von Produkten, Industrien und Transportmittel im 20. Jahrhundert
- Einfaches Aufbauen von Industrien und Geschäften
- Volle Handlungsfreiheit
- Reale Markttrends des 20. Jahrhundert beeinflussen das Spielgeschehen in Echtzeit
- Mehr als 150 Produkte vom Hamburger bis zum Farbfernseher.
- Über 50 Transportmittel wie Schiffe, LKW's, Züge und Flugzeuge, die ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden sind
- Extra Modus: Baue Deine eigene Modelleisenbahn
- Multiplayer im LAN und Internet
- 40 Endloskarten und zahlreiche Missionen sorgen für langanhaltenden Spielspass



www.industriegigant2.com

Mehr Platinenpower - so geht's!

Mit unseren Tipps machen Sie Ihren PC fit für aktuelle 3D-Games: Wir liefern Ihnen alle Treiber, Tuning-Tools und noch viele praktische Kniffe für Nvidia- und Ati-Grafikkarten.

TIPP 1

Die Treiberwahl

Der aktuelle Treiber für Grafikkarten mit Nvidia-Grafikchip heißt DetonatorXP 28.32. In dieser Version erkennt er GeForce4-Grafikkarten problemlos und bietet darüber hinaus neue Menüpunkte für den Mehrschirmbetrieb an. Auch die Unterstützung der 3D-Schnittstellen DirectX 8.1 und OpenGL 1.3 wurde von Nvidia optimiert. Auch wenn der neue Treiber nicht die Geschwindigkeit vorheriger Beta-Versionen erreicht, so ist die Anzahl der Bugfixes so umfangreich, dass Sie den neuen Treiber allein schon aus Stabilitätsgründen installieren sollten. Der DetonatorXP-Treiber funktioniert mit allen GeForce-Grafikkarten (GeForce 256/2/3/4) und sogar mit den alten RivaTNT2-Grafikkarten.

TIPP 2

60-Hertz-Bug und D3D

Grafikkarten haben mit Windows 2000 und Windows XP ein Problem, denn sie stellen Spiele ausschließlich mit 60 Hertz Bildwiederholrate dar. Dieses Flackern sorgt auf die Dauer oft für Kopfschmerzen, weshalb Sie hier unbedingt handeln sollten. Der so genannte „Refresh Rate



Fix“ behob dieses Problem bis zur Treiberversion 26.25. Mit dem neuen Treiber (siehe Tipp 1) verwendet Nvidia eine andere Treiberstruktur. Sie können das Problem aber selbst lösen. Für DirectX-Spiele gibt es eine relativ einfache Abhilfe: Starten Sie das DirectX-Diagnoseprogramm („Start“, „Ausführen“, „Dxdiag“) und gehen Sie zur Registerkarte „Weitere Hilfe“. Dort klicken Sie auf „Außer Kraft setzen“ und setzen bei „Wert“ beispielsweise eine 72 oder 85 ein. Die aktuelle DirectX-Version finden Sie übrigens auf unserer Heft-CD.

TIPP 3

60-Hertz-Bug und OpenGL

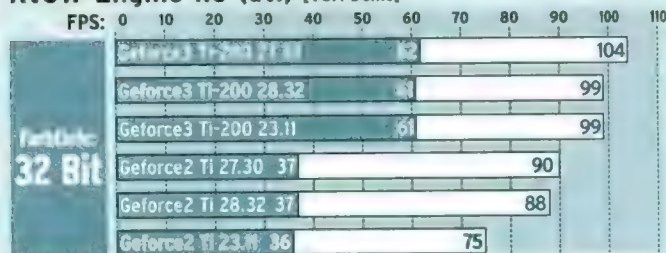
In OpenGL-Spielen auf Basis der Q3-Grafik-Engine können Sie die Bildwiederholrate im Spiel selbst über einen Konsolenbefehl anheben:



Alles nur Treibersache?

Wir haben die günstigen GeForce2- und GeForce3-Ti-200-Grafikkarten einmal mit verschiedenen Treibern auf Performance getestet.

RtCW-Engine 1.0 (dt.) [VGA-Demo]



Fazit: Obwohl der Detonator 27.30 Geschwindigkeitsvorteile gegenüber dem 28.32 hat, empfehlen wir den letzteren Treiber.

Einstellungen: Athlon XP 1900+, Asus A7V266 E (KT266A), 256 MB DDR-RAM (CAS 2.5), VIA 4in1 4.38, DirectX 8.1, Windows 98 Zweite Ausgabe, VSync aus

Legende: 2X FSAA 1.024x768



GRAFIKPRACHT Sie denken, eine Radeon-8500-LE kann bei Unreal Tournament 2003 nicht mehr mithalten? Mit unseren Radeon-Tricks zünden Sie bei Ati-Platinen den Nachbrenner.

„r_displayrefresh 85“ liefert Ihnen 85 Hertz Bildwiederholfrequenz in Spielen wie zum Beispiel **Jedi Knight 2** oder **Star Trek: Voyager – Elite Force**. Einfacher geht's mit dem Tool „Riva Tuner“ von unserer Heft-CD, leider können Sie damit die Refreshrate nicht selbst wählen. Starten Sie den Riva Tuner, klicken Sie auf das untere Dreieck neben „Customize“ und dann auf das Symbol für 60 Hertz. Nun wird die maximal mögliche Bildwiederholrate in der gewählten Auflösung eingestellt. Vergessen Sie nicht, Ihren Monitor-treiber vorher zu installieren. Etwas einfacher ist die Umstellung mit dem Programm Refresh Lock, da es mit den alten und neuen Detonator-Treibern funktioniert. Stellen Sie im Programm die Option „Refresh Overriding“ auf „On“, um den 60-Hertz-Bug zu umschiffen. Wenn Sie keine Lust haben, das Programm immer manuell zu starten, klicken Sie unter „Advanced Settings“ den Haken bei „Run this programm on boot“ an und das Programm startet nach jedem PC-Start eigenständig.

TIPP 4

Treiber für 3D-Brille



Bei den aktuellen DetonatorXP-Treibern fehlt wieder einmal die Unterstützung von 3D-Brillen, wie sie von Asus und MSI den teuren Grafikkartenmodellen beigelegt werden. Den passenden Brillentreiber zum 28.32-DetonatorXP gibt es noch nicht auf der Webseite von Nvidia. Wir haben ihn auf der Homepage von Gainward entdeckt und

auf unsere Heft-CD gepackt. Installieren Sie zuerst den 28.32-Detonator und anschließend den passenden Treiber, um das 3D-Nasenfahrrad in 3D-Spielen nutzen zu können.

TIPP 5

TV-Out und Geforce4 MX



Der TV-Ausgang von Nvidia-Grafikkarten hat ein kleines Problem, denn bei der Ausgabe auf einem Fernseher bleiben hässliche schwarze Ränder. Um diese Bildschirmausgabe auf dem Fernseher zu korrigieren, gibt es das nützliche TV-Tool (Shareware-Version auf Heft-CD). Da alle Geforce4-MX-Karten einen integrierten Video-Encoder verwenden, funktioniert das TV-Tool leider nicht. Da Nvidia keine Informationen über die Programmierung dieses Chips herausrukt, wird es voraussichtlich auch so bleiben. David Kirk, Chef-Ingenieur bei Nvidia, versicherte uns in einem Interview allerdings, dass man diesen Missstand im Detonator-Treiber beheben will. Das TV-Tool funktioniert übrigens mit allen anderen Nvidia-Grafikkarten.

TIPP 6

Radeon-Treiberwahl



Die Treiberwahl bei Radeon-Grafikkarten ist wichtig, da zwischen verschiedenen Versionen starke Leistungsunterschiede auftreten. Auf der Webseite www.ati.com wird treiber-technisch zwischen Ati-eigenen Karten („Built by Ati“) und solchen von

Fremdanbietern („Powered by Ati“) unterschieden. Die Ati-eigenen Treiber sind stets aktuell, die anderen leider nicht. Wenn Sie eine Radeon 8500 von Enmic/HIS, Power Magic, Hercules oder Gigabyte mit entsprechendem VGA-BIOS besitzen, dann lassen sich nur die Hersteller- oder „Powered by Ati“-Referenztreiber verwenden. Der aktuell empfehlenswerte Ati-Treiber für Win9x-Systeme ist der 4.13.9016 (Built by Ati) sowie der 7.67 (Powered by Ati). Für Win2k/XP ist es der 5.13.01.6037/6.13.10.6037 (Built by Ati) sowie der 7.67 (Powered by Ati). Alle Treiber finden Sie auf unserer Heft-CD.

TIPP 7

Radeon mit 60 Hertz



Auch Radeon-Grafikkarten sind vom 60-Hertz-Bug betroffen. In Direct3D-Spielen beheben Sie das Problem wie unter Tipp 2 beschrieben. Wesentlich einfacher geht es aber mit dem Ati Refresh Rate Fix. Der behebt das Problem mit allen Rage-128- und Radeon-Grafikkarten.

Aus rechtlichen Gründen können Sie den Fix lediglich im Internet herunterladen – und zwar unter der Adresse www.radeon2.ru/refreshfix_eng.html.

TIPP 8

Radeon-Tuning-Tools



Der Rage3D Radeon Tweaker von unserer Heft-CD ist eines der besten Tuning-Programme für die aktuellen Ati-basierenden Grafikkarten, vor allem weil er ständig auf neue Treiber optimiert wird. Im Menü „Driver/Display Settings“ können Sie dort beispielweise versteckte Optionen für LCDs freischalten oder die schwarzen Balken beim TV-Ausgang entfernen (Overscan-Modus einschalten). Für langsame Rechner empfiehlt es sich, unter „Game Util/Hot Keys“ vor dem Spielstart Speicher fressende Hintergrundbilder auszuknipsen oder Schnellrasten zu belegen, mit denen Sie in Spielen Helligkeit, Kontrast und Gammawert steuern können. Übertakter sollten sich in der Registerkarte „Overclocking“ umschauen, denn hier können Sie Chip- und Speichertakt verändern. Aber Vorsicht: Wird die Grafikkarte durch Übertaktung beschädigt, dann verlieren Sie die Herstellergarantie. **BERND HOLTMAHN**

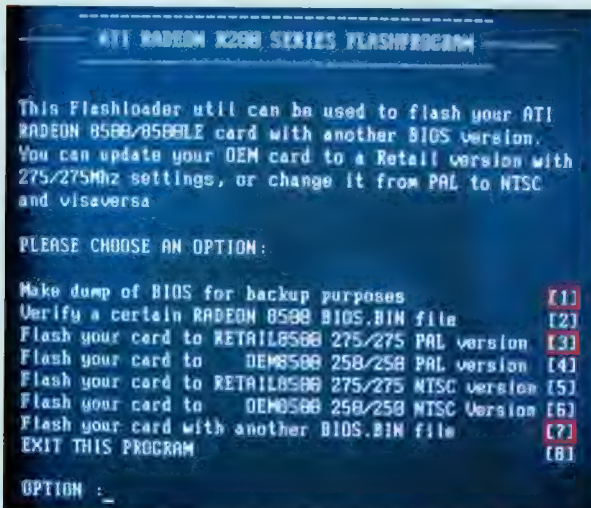
Der Radeon8500-Trick

ACHTUNG!
Tuning auf
eigene Gefahr

Eine handelsübliche Radeon 8500 LE läuft langsamer als das Original von Ati. Das lässt sich mit normalen Übertakter-Tools eigentlich nicht ändern – wir haben allerdings einen trickreichen Weg gefunden, um die Platinen schneller laufen zu lassen.

So flashen Sie das Grafik-BIOS

Für diesen Trick benötigen Sie eine Grafikkarte mit Radeon-8500-LE- oder OEM-Grafikchip (250-MHz-Grafikchip, 500 MHz) – die sind bis zu 60 Euro günstiger als die mit dem Standard-Radeon-8500-Grafikchip.



ZAHLENSPIEL Mit „1“ sichern Sie das alte BIOS, mit „3“ spielen Sie das neue BIOS mit höheren Taktfrequenzen auf und mit „7“ können Sie notfalls das gesicherte BIOS wieder zurückspielen.

Schritt 1: Laden Sie sich von www.xcl-clan.com/download2.php?id=61 die Datei FlashRadeon8500.zip herunter und entpacken diese mit Winzip (auf Heft-CD) auf eine formatierte 3,5-Zoll-Diskette. Achten Sie darauf, die Diskette mit der Funktion als Boot-Diskette zu formatieren.

Schritt 2: Stellen Sie im BIOS die Boot-Reihenfolge auf „Floppy/LS120“ um. Ins BIOS gelangen Sie, indem Sie nach dem PC-Neustart die Taste „Entf“ drücken. Nehmen Sie die Änderungen vor und speichern Sie sie ab.

Schritt 3: Starten Sie den PC mit eingelegter Diskette neu. Haben Sie den PC im DOS-Modus gestartet, führen Sie die folgenden Schritte nacheinander durch:

Schritt 4: Geben Sie nach dem Startvorgang von Diskette im DOS-Modus „start.exe“ (ohne Anführungszeichen) ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Schritt 5: Drücken Sie die Taste „1“, um das aktuelle Grafikkarten-BIOS in die Datei „Savebios.bin“ zu sichern, und bestätigen Sie die Eingabe mit Enter.

Schritt 6: Drücken Sie die Taste „3“, um das BIOS „Retail 8500 nach PAL-Fernsehnorm“ auf die Grafikkarte zu schreiben, und beantworten Sie die Abfrage „Are you sure?“ mit der Taste „Y“ (ohne Anführungszeichen). Anschließend drücken Sie wieder die Eingabetaste.

Schritt 7: Warten Sie 30 Sekunden, drücken Sie die Eingabetaste, entfernen Sie die Diskette/CD-ROM und starten Sie den Rechner wie gewohnt von der Festplatte.

Der Leistungstest

Starten Sie das Programm Rage3D Radeon Tweaker (siehe Tipp 8) und überprüfen Sie die Taktfrequenzen der Grafikkarte. Dann lassen Sie den 3D-Grafikbenchmark „3DMark2001 SE“ (www.madonion.com)

oder der Heft-CD 06/2002) im Dauerbetrieb etwa eine Stunde lang laufen. Achten Sie auf Bildfehler in Form von blitzenden Bildpunkten oder „wandernden“ Polygonen. Wenn der PC abstürzt, takten Sie mit dem

Rage3D Tweak die Grafikkarte nach einem Neustart um fünf MHz herunter und führen den 3DMark2001 SE noch aus. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis keine Grafikfehler und Abstürze mehr auftreten.

Der Notfallplan

Um den BIOS-Flashvorgang rückgängig zu machen, starten Sie den PC von der Boot-Diskette und führen dann die folgenden Schritte nacheinander durch:

Schritt 1: Geben Sie nach dem Bootvorgang „start.exe“ (ohne Anführungszeichen) ein und drücken Sie Enter.

Schritt 2: Drücken Sie dann die Taste „7“ und geben Sie „savebios.bin“ (ohne Anführungszeichen) ein.

Schritt 3: Drücken Sie die Taste „Y“ und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Anschließend warten Sie 30 Sekunden und drücken schließlich die Eingabetaste.

Schritt 4: Entfernen Sie die Diskette und starten Sie den Rechner wie gewohnt von der Festplatte.

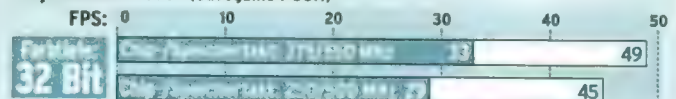
Die Garantiefrage

Der hier beschriebene Trick kann zur Beschädigung Ihrer Grafikkarte führen. Sie führen ihn auf eigene Verantwortung durch. PC Games übernimmt keine Haftung!

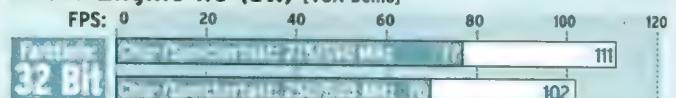
Was hat's gebracht?

Was bringt der Aufwand, die Radeon 8500 LE zu modifizieren? Wir haben Leistungstests vor und nach dem Vorgang durchgeführt!

Aquanox 1.17 (Savegame PCGH)



RtCW-Engine 1.0 (dt.) [VGA-Demo]



Fazit: Selbst in 1.024x768 (32 Bit Farbtiefe) läuft die von der Redaktion hochgetaktete Radeon 8500 LE von Hercules rund 10 Prozent schneller als mit Standardtakt.

Einstellungen: Athlon XP 2.000+, Epox 8KHA+ (KT266A),

Legende: 1.280x1.024 1.024x768

256 MB DDR-RAM (CAS 2.5), VIA 4in1 4.38, Radeon 4.13.9009, DirectX 8.1, Windows 98 Zweite Ausgabe

Bleiben Sie auf dem Laufenden

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön ein **DVD-Laufwerk** - bei nur € 49,- Zuzahlung.

Schicken Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk in den Vorruhestand: Wer jetzt für PC Games (ab sofort Monat für Monat mit zwei CDs plus DVD) einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen Zuzahlung von € 49,- ein nagelneues DVD-Laufwerk - ganz easy einzubauen und superschnell (16fach DVD-ROM/48-fach CD-ROM, IDE). Dazu auf jeder PC-Games-DVD für Videos in Top-Qualität: die Trial-Version von WinDVD 3.1.



Abbildung ähnlich

Abwicklung des Versands über

ALTERNATE
Hardware | Software | Entertainment

Doupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Lebenservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 And. Eine Übersicht über alle Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

PC Games im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent

Europas großes PC-Spiele-
Magazin

Wichtiger Hinweis:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pcz.de ist fristwährend.

Angebot gilt nur für Deutschland, Österreich und die Schweiz.

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.



Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Wichtiger Hinweis: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pcz.de ist fristwährend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr. Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Gellert





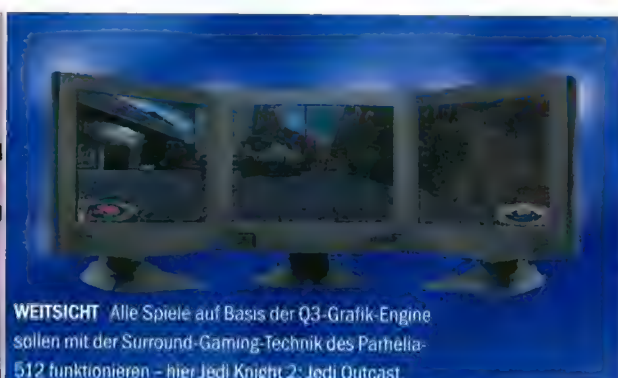
Matrox ist wieder da - und zwar **mit einem High-End-Grafikchip**. Warum dieser Nvidia und Ati ins Schwitzen bringt, lesen Sie hier.

Nach gut zwei Jahren Schönheitsschlaf stellen die Kanadier von Matrox endlich einen Grafikchip vor: Auf dem Papier ist der Parhelia-512 ein echter 3D-Titan, mächtiger sogar als Nvidias momentane Chip-Speerspitze Geforce4 Ti-4600! Für den enormen

Geschwindigkeitszuwachs sorgen zunächst einmal vier Pixel Shader sowie vier Vertex Shader. Geforce3 oder Radeon8500 haben von diesen noch recht neuen Polygon- und Texturprozessoren lediglich jeweils einen anzubieten. Geforce4-Ti-Grafikkarten besitzen zwar zwei Vertex Shader, allerdings auch nur einen Pixel Shader. Die entsprechend höhere Rechenpower werden Parhelia-Karten vor allem in DirectX-8-Spielen wie **Aquanox**, **Morrowind** und Co. freisetzen können.

Auch im Bereich der Speicheranbindung ist der Parhelia ein technologischer Vorreiter, da er seine Grafikdaten über einen 256 Bit breiten Kanal (Bus) zum Grafikspeicher übermittelt. So können theoretisch 20 Gigabyte an Informationen pro Sekunde übermittelt werden – was sich natürlich positiv auf die 3D-Geschwindigkeit auswirkt. Alle aktuellen Grafikkarten setzen übrigens nur eine 128-Bit-Verbindung ein.

Eine weitere Fähigkeit des Matrox-Chips nennt sich Hardware Dis-



GLATTE SACHE Hier wurde das Spiel Jedi Knight 2: Jedi Outcast 2002 einmal mit und ohne die neue Kantenglättungstechnik des Parhelia-512.

WEITSICHT Alle Spiele auf Basis der Q3-Grafik-Engine sollen mit der Surround-Gaming-Technik des Parhelia-512 funktionieren – hier Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

placement Mapping (HDM), eine 3D-Technik, mit der Programmierer PC-Spielumgebungen wesentlich detaillierter darstellen können. Statt wie bisher mehrere Texturen auf einem Dreieck zu verarbeiten, geht HDM einen etwas anderen Weg. Die vier Vertex Shader des Parhelia-512 verformen ein Dreieck anhand einer speziellen Graustufen-Textur und geben ihm so eine echte Oberflächenstruktur. Die geometrische Umformung findet im Grafikchip statt, so dass der Hauptprozessor lediglich die Daten des ursprünglichen Dreiecks und die Texturinformationen anliefern muss. Bei der Grafikberechnung arbeitet der neue Chip übrigens mit einer Genauigkeit, die mehr als eine Milliarde verschiedene Farben kennt (1.073.741.824 Farben). Alle aktuellen Grafikchips unterstützen lediglich Farbtiefen bis zu 16 Millionen Farben. Der Vorteil dieser Technik soll sich in der Bildqualität niederschlagen, denn durch sie können Farbübergänge noch feiner und 3D-Grafiken ohne Rundungsfehler dargestellt werden.

Ebenfalls viel Arbeit hat man in die Kantenglättung des Parhelia gesteckt. Statt wie Ati oder Nvidia jedes Vollbild weich zu zeichnen (also auch oftmals Menüs und Schriften), nutzt der Parhelia seine Rechenpower dort, wo sie gebraucht wird. Bei der so genannten 16fachen Fragment-Kantenglättung werden nämlich nur Pixel neu berechnet, die am Rand verdeckt sind.

Diese und viele weitere Features machen den Parhelia-510 zum aktuellen technologischen Flaggschiff im 3D-Bereich. Erste Parhelia-Karten sollen im August in den Handel kommen. Die 128-MByte-Version wird voraussichtlich mehr als 500 Euro kosten, die 64-MByte-Version bekommen Sie etwas günstiger. Ein Modell mit 256 MByte wird später folgen. Konkrete Preise und Ausstattungsdetails standen zum Redaktionsschluss noch nicht fest. Inwiefern die vielen Neuerungen die Grafikqualität von aktuellen Spielen heben und wie schnell der Chip wirklich ist, erfahren Sie voraussichtlich in der Ausgabe 09/2002 der PC Games.

BERND HOLTSMANN

Meinungen zum Parhelia

Was halten Programmierer und Hardwarehersteller von der neuen Matrox-Technik? PC Games hat sich für Sie umgehört.

Dean Sekulic, Programmierer Croteam (Serious Sam 1 und 2)

„Wir überlegen momentan, ob wir Hardware Displacement Mapping in unsere nächste Engine einbauen, da es sehr großes Potenzial hat – und recht einfach zu integrieren ist! Die erhöhte Farbtiefe ist ein Schritt in die richtige Richtung – besser für Displacement Mapping – näher an einer lebensechten Umgebung. Ich bin sehr glücklich, Matrox endlich wieder in der High-End-Arena zu sehen. Mit Hardware hatten sie noch nie Probleme [...] und ich hoffe, dass sie die Treiber richtig hinbekommen. Es wäre eine Schande, eine so erstklassige Hardware wie den Parhelia mit langsamen Treibern zu sehen. Ich bin aber sehr zuversichtlich, dass Matrox alles richtig macht – die Jungs sind einfach klasse.“

Ulrich Zott, Produkt-Manager Iiyama (Monitorhersteller)

„Die erhöhte Farbtiefe ist ein Meilenstein für Profis im Bildbearbeitungsbereich, für den ‚Normalkunden‘ aber sicherlich nicht interes-

sant. Im 3D-Bereich wird aber durch die genauere interne Berechnung mit 10 Bit die mathematische Genauigkeit von Grafiken wesentlich genauer. Dies sollte die Bildqualität in Bereichen wie Shading, Kantenglättung etc. steigern, so dass auch Spieler einen Nutzen davon haben.“

Kurt Pelzer, Programmierer Codecult (Codecreature-Engine)

„Pixelexeffekte sind äußerst wichtig für die Darstellung realitätsnaher Oberflächen. Insbesondere die DirectX-9-kompatiblen Pixel Shader des Parhelia-512 und die Füllratensteigerungen sind dringend notwendig, um bei Nahansichten, aufwendigen Beleuchtungs- und Schattenberechnungen sowie volumetrischen Partikeleffekten wie Staub, Nebel und Rauch die nötige Performance zu erreichen. Außerdem sind die DX9-Shader durch mehr Instruktionen und einen mächtigeren Befehlssatz wesentlich flexibler zu programmieren.“

Geforce4 Ti-4200 im Test

Mit der Leadtek Geforce4 Ti-4200 erreichte die Redaktion die erste verkaufsfertige Grafikkarte mit dem neuen Grafikchip von Nvidia. Die Karte ist mit 230 Euro die günstigste Geforce4 mit DirectX-8-Fähigkeiten und basiert auf dem Nvidia-Referenzdesign (siehe PC Games 06/2002, S. 168). Der DDR-SDRAM-Speicher sowie der Grafikchip sind mit jeweils 250 MHz getaktet. Die Kühlung erfolgt dabei über einen großen Metallkühler, der auch die Speicherbausteine abdeckt. Im Übertaktungstest arbeitete unser Testmuster sogar noch mit 286 MHz Chiptakt und 297 MHz Speichertakt (effektiv: 594) ohne Probleme. Die 3D-Leistung der nicht übertakteten Karte ist in unseren Benchmarks besser als die einer Geforce3 Ti-500/Radeon 8500

und niedriger als die einer Geforce4 Ti-4400. Übertaktet überholt sie die Ti-4400 (275/ 275 MHz) sogar. Schade: Leadtek verbaut lediglich Speicher mit vier Nanosekunden Zugriffszeit, wo andere Hersteller wie MSI besseren Speicher mit nur 3,6 ns wählen. Damit könnten die Übertaktungsergebnisse sogar noch besser sein.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL WINFAST A250 LE TD

HERSTELLER Leadtek
PREIS Ca. € 230,-
TEL. 0031-365365578

AUSSTATTUNG 1,8
EIGENSCHAFTEN 1,7
LEISTUNG 1,6

FAZIT: Karte mit sehr guter 3D-Leistung und guter Übertaktbarkeit zu einem guten Preis.

WERTUNG

17



Prozessoren der Zukunft

Wie geht es weiter im ewigen Kampf um den schnellsten Hauptprozessor? Wir haben AMD und Intel auf die Finger geschaut.

An der Prozessorfront tut sich was. Zuletzt hatte sich Intel mit dem Pentium 4 2.400 MHz den Wanderpokal für die schnellste Desktop-CPU von AMD zurückgeholt. Dafür wartet AMDs Athlon-XP-Nachfolger mit dem Codenamen „Thoroughbred“ bereits in den Startlöchern, um das gute Stück zurückzuerobern. Der so genannte T-Bred wird wie der Pentium 4 im 0,13-Mikrometer-Prozess hergestellt und baut auf dem Athlon-XP-Chipkern auf. Für Laptops gibt es bereits einen T-Bred-Prozessor, den „Athlon XP mobile“. Eine Version für Desktop-PCs soll allerdings schon in diesem Monat in den Handel kommen. Nun, was kann man von dem neuen Prozessor erwarten? Die Desktop-Version wird als Sockel-A-Prozessor ebenfalls im kleineren Herstellungsprozess produziert. Daraus ergeben sich einige Vorteile, zum Beispiel die geringere Wärmeentwicklung und Stromaufnahme. In den Versionen 1.700+ und 1.800+ soll der neue Athlon XP sogar nur 1,5 Volt verbrauchen. Das sind 0,25 Volt weniger, als die bisherigen Athlon-XP-Prozessoren mit Palomino-Kern aufnehmen. Auf unserer Heft-CD finden Sie eine vorläufige Kompatibilitätsliste von Asus-Mainboards, in der Sie nachschauen können, ob Ihre Hauptplatine die neuen Prozessoren unterstützt. So richtig spannend wird es übrigens, wenn der T-Bred seine maximale Taktfrequenz von 2.000 MHz (vermutlich „Athlon XP 2.500+“) erreicht hat. Ob er dann mit dem neuen Pentium 4 mithält? Denn auch Intel schläft nicht und hat nun den Pentium 4 mit 533 MHz Front-Side-Bus (FSB) und 2,53 Gigahertz Taktfrequenz vorgestellt. Als Plattform für die neuen Prozessoren mit dem höheren FSB (vorher: 400 MHz) präsentiert Intel gleich drei neue Mainboard-Chipsätze. Der Intel 850E unterstützt den Sockel478-P4 mit 400 oder 533 MHz FSB, PC800 Rambus-Speicher und AGP 4x, besitzt Onboard-

Sound mit sechs Kanälen, vier USB-1.1-Ports, eine Onboard-Netzwerkarte und einen UltraDMA/100-Controller. Der Intel 845E gleicht dem 850E, greift aber auf PC200/266-DDR statt auf Rambus-Speicher zurück und unterstützt sechs USB-2.0-Ports. Der dritte P4-Chipsatzneuling heißt Intel 845G und besitzt trotz Onboard-Grafik einen AGP4x-Steckplatz. Hier können Sie per AGP-Steckkarte zum Beispiel einen TV-Ausgang nachrüsten. Der 845G verfügt über sechs USB-2.0-Ports, onboard über Sechskanal-Sound, eine Onboard-Netzwerkarte und ebenfalls einen Ultra

DMA/100-Controller. Neben diesen Pentium-4-Produkten gibt es auch bei Intels günstiger Celeron-Prozessorreihe Nachwuchs. Am 15. Mai stellten die Prozessormeister aus Santa Clara den Celeron mit 1.700 und 400 MHz FSB vor. Der passende Mainboard-Chipsatz für den CPU-Neuling kommt natürlich aus gleichem Hause: Der Intel-845GL-Chipsatz besitzt einen integrierten Grafikchip und bis auf den zusätzlichen AGP-Slot alle Features des Intel-845G. Die neuen Chipsätze werden auf Mainboards in den nächsten zwei Monaten in den Handel kommen. BERND HOLTSMANN





Schluss mit Herumrätseeln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Die neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit vier prall gefüllten CD-ROMs.

Jetzt im Zeitschriftenhandel.

PC Games *Wasser, was gespielt wird* **TIPPS & TRICKS** **MIT 4 CDs** **SONDERHEFT** €7,50

ÜBER 1.500 TIPS & CHEATS & CODES

CD 1: Demos & Videos
Topdemos: Empire Earth, Medal of Honor (dt.), FIFA 2002, C&C: Renegade.
Topvideos: CS Condition Zero

CD 2: PC Games Archiv
Zwei komplette Jahrgänge der PC Games im PDF-Format. Alle Tests, Proviews und Tipps & Tricks 2000/01

CD 3: Erste Hilfe
Patches zu allen aktuellen Spielen, Treiber und Tools.
Aktuell: Alle wichtigen Treiber für Windows XP

CD 4: Mods & Add-ons
Counter-Strike, Operation Flashpoint, Stronghold, Half-Life (dt.), Red Faction, NHL 2002

KOMPLETTLÖSUNGEN:
Empire Earth
22 Seiten mit großen Levelkarten
Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Ausführliche Lösung + Mehrspieler

**Also in der Dark 4, Anno 1602 - Königs-
edition, Anruf 3, Arcanum, Autobahnrazer 3,
Casino Tycoon, Civilization 3, Colin McRae Rally
2.0, Comanche 4, Crimson Skies, Cultures: No
Entdeckung Vietnam, Der Schatz des Manis,
FIFA 2002, Fußballmanager 2002, Ghost
Bacon, Gothic, Harry Potter und der Stein der
Weisen, Moorhuhn 3, New York Race, Operation
Flashpoint, Rollercoaster Tycoon, RTL Sit-
springen 2002, Serious Sam, Startopia, Star
Wars: Galactic Battlegrounds, Three Kingdoms**



Visiontek Xtasy Ti-4600 R

Die Ti-4600 R von Visiontek ist mit 21 Zentimetern recht breit bemessen und beherbergt den schnellsten Grafikchip, den es für 3D-Spiele momentan gibt: den GeForce4 Ti-4600. Die AGP-Karte besitzt 128 MByte DDR-Speicher und einen Video-Ein- und -Ausgang, der über ein Splitkabel angeschlossen wird. Beim Blick auf den Preis fällt die Ausstattung der Platine leider recht karg aus, denn im Karton findet sich neben dem Kabel und Treibern lediglich noch die Cyberlink-Software Power DVD XP und ein Video-Bearbeitungsprogramm. Aufgrund des Nvidia-Referenzdesigns passt die Platine leider nicht auf das Mainboard Epox 8KHA(+), hier sollten Sie beim Kauf unbedingt aufpassen. Im Übertaktungstest konnten wir die Ti-4600 allerdings von 300/650 MHz (Chip/Speicher) auf respektable 320/730 MHz takten. Das sorgt bei tuningbereiten Spielern für einen weiteren Performanceschub, den die Pfeilschnelle Platine eigentlich nicht nötig hat.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL XTASY TI-4600 R	
HERSTELLER	Visiontek
PREIS	Ca. € 569,-
TEL.	06403-905010
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,4
FAZIT: Recht teure Standard-Ti-4600 mit Software-DVD-Player und Videosoftware	
WERTUNG	1,6



Asus V8440/TD

Nur minimal leistungsärmer als die Visiontek-Grafikkarte ist diese GeForce4 Ti-4400 von Asus. Die violettfarbene V8440/TD besitzt ebenfalls 128 MByte DDR-Speicher, verfügt aber darüber hinaus über einen zusätzlichen DVI- und TV-Ausgang. Die Taktfrequenzen von Chip und Speicher sind etwas moderater und liegen bei 275/275 MHz (DDR). Die Karte ließ sich aber ohne Probleme auf das Leistungsniveau einer Ti-4600 takten (300/650 MHz) – nicht zuletzt dank des guten Aktivkühlers auf dem Chip. Die Ausstattung der Karte kann sich sehen lassen. Neben dem Asus-Software-DVD-Player und Treibern gibt es noch das Unterwasser-Geballer **Aquanox** und das Rennspiel **Midnight GT** dazu. Zur Verkabelung liegt der Karte ein S-Video-/Composite-Splitkabel bei. Gut gefallen hat uns der DVI-/VGA-Adapter, mit dem Sie an den DVI-Monitoranschluss zusätzlich einen normalen Röhrenmonitor anschließen können.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL V8440/TD	
HERSTELLER	Asus
PREIS	Ca. € 415,-
TEL.	02102-95990
AUSSTATTUNG	1,7
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,5
FAZIT: Dank gutem Kühler eine starke und preiswerte Alternative zur Ti-4600	
WERTUNG	1,6



Aopen Geforce4 MX-440

Sie sind preiswert, heißen ebenfalls GeForce4, sind aber bei weitem nicht so leistungstark wie die GeForce4-Ti-Modelle. Die Rede ist von den GeForce4-MX-Grafikkarten. Aopen baut mit der MX-440 eine günstige AGP-Grafikkarte für Einsteiger. Leistungstechnisch liegt die MX-440 zwischen GeForce2-Ti-Grafikkarten und GeForce3 Ti-200. Für kommende 3D-Knüller wie **Unreal Tournament 2003**, **Morrowind** und **Doom 3** setzen Sie also besser auf die allmählich in den Handel kommenden GeForce4-Ti-4200-Grafikkarten. Die Ausstattung der Karte ist mager, da neben einem TV-Out-Kabel auch ein gedrucktes Handbuch fehlt. Die beigelegten Treiber sorgten im Test mit dem 3DMark2001 SE für Grafikfehler, die mit dem aktuellen DetonatorXP-Treiber (auf Heft-CD) aber beseitigt werden konnten. Im Übertaktungstest konnten wir aus 270 MHz Grafikchiptakt ohne Probleme 340 MHz Chiptakt herausholen und den Grafikspeicher auch mit 480 MHz betreiben.

BERND HOLTSMANN

TESTURTEIL GEFORCE4 MX-440	
HERSTELLER	Aopen
PREIS	Ca. € 155,-
TEL.	01805-559191
AUSSTATTUNG	2,6
EIGENSCHAFTEN	2,0
LEISTUNG	2,2
FAZIT: Gute Einsteiger-Grafikkarte, aber keine 4- oder 8-MB-Speicherversion	
WERTUNG	2,2



ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks, Spielelexicon ⇒ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.





2002 World Cup Gamepad

Das 2002 FIFA World Cup Dual Analog besitzt nicht nur einen langen Namen, sondern auch ein mit zwei Metern sehr lang bemessenes Kabel. Technisch gleicht es dem Dual Analog Gamepad, das ebenfalls von Thrustmaster kommt. Der USB-Spielgefährte besitzt zwei analoge Mini-Joysticks, ein digitales Steuerkreuz und zwölf Tasten, die Ihnen dank guter Positionierung genug Steuerungsfreiheit lassen. Einen Nachteil haben Spieler mit kleinen Händen, denn die müssen ihre Finger strecken, um die analogen Joysticks zu erreichen. Eine Komplett-Gummierung der Oberfläche

sorgt in längeren Fußball-Duellen für recht rutschfreien Spielspaß, auch in hitzigen Situationen. Treiber werden für den Einsatz übrigens nicht gebraucht. **BERND HOLTSMANN**

TESTURTEIL 2002 FIFA WORLD CUP DUAL ANALOG

HERSTELLER Thrustmaster
PREIS Ca. € 25,-
TEL 09123-96580

AUSSTATTUNG 2,3
EIGENSCHAFTEN 2,3
LEISTUNG 2,3

FAZIT: Gut verarbeitetes USB-Gamepad mit offizieller WM-Lizenz

WERTUNG

2,2



Touch Force Optical

Black and White, No One Lives Forever, Half-Life (dt.), Star Trek Voyager – Elite Force und Serious Sam: Die Liste der Spiele, die die eingebauten Motoren der Touch Force Optical unterstützen, kann sich sehen lassen. Die optische USB-Maus unterstützt nämlich Force-Feedback-ähnliche Vibrationseffekte in PC-Spielen. Beim Design des Gerätes setzt Saitek auf Bewährtes und wählte die Form der Optical Mouse Pro, da diese gut in der Hand liegt und auch für Linkshänder geeignet ist. Ihre drei Tasten und das Mausrad sind gut verarbeitet und auch für kleinere Spielerhände bequem

erreichbar. Die Stärke der Rüttel-effekte können Sie übrigens über die beigelegte Software bequem einstellen. **Fazit:** eine gute optische Maus mit vielen Fähigkeiten. **BERND HOLTSMANN**

TESTURTEIL TOUCH FORCE OPTICAL

HERSTELLER Saitek
PREIS Ca. € 50,-
TEL 089-54612710

AUSSTATTUNG 2,4
EIGENSCHAFTEN 2,2
LEISTUNG 2,1

FAZIT: Gute Maus in altem Design - dafür jetzt mit Force-Feedback

WERTUNG

2,2



Power Office Keyboard

Auf dieser Tastatur finden sich so viele Zusattasten wie auf kaum einer anderen. Neben den regulären PC-Tasten hat das Power Office Keyboard rund drei Dutzend Zusattasten und sogar ein digitales Steuerkreuz. Das Design der erweiterten Handballenaufgabe kennt man bereits vom teuren Microsoft Office Keyboard. Dort hat man sich auch die geänderte Tastenanordnung abgeschaut, denn der Tastenblock oberhalb der Pfeiltasten wurde ebenfalls komplett umdesignt. Wie beim großen Vorbild wurden auch die F-Tasten mit einer weiteren Funktion belegt. So steht die Taste „F7“ im Al-

ternativ-Modus beispielsweise für die Undo-Funktion. Alles in allem ist die Verarbeitung des günstigen Funktions-Flaggschiffs genauso gut wie der Preis. **BERND HOLTSMANN**

TESTURTEIL POWER OFFICE KEYBOARD FOR XP

HERSTELLER Typhoon
PREIS Ca. € 30,-
TEL 0681-98806410

AUSSTATTUNG 2,2
EIGENSCHAFTEN 1,7
LEISTUNG 2,3

FAZIT: Gute Büro-Tastatur mit vielen Zusattasten, die auch für Spieler interessant sind.

WERTUNG

1,9

Album

des Monats

EMINEM

THE EMINEM SHOW

NEW STUDIO ALBUM OUT NOW!



Powered by

MUSICPRINT



Müller

★ for ★ music

WWW.THEEMINEMSHOW.DE
WWW.MOTOR.DE

Hardware-Hilfe

Neue Geforce3 wird zur Grafikbremse

Ich habe mir neulich eine Geforce3 (Elsa Gladiac 721) gekauft, nun aber das Gefühl, dass die mir in Spielen nicht viel bringt. Zum Beispiel kann ich Medal of Honor: Allied Assault (dt.) nur in 800x600 Bildpunkten und mit wenigen Details spielen, ebenso wie Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Mein Hauptprozessor hat 800 MHz und in meinem PC stecken 384 MByte RAM. Ich würde gerne wissen, ob die Leistung normal ist oder ob ich noch irgendwas daran tunen kann.

MORITZ, PER E-MAIL

Eine Geforce3 allein macht (leider) noch kein schnelles Spiel, denn bei der Gesamtperformance spielen viele PC-Komponenten eine Rolle. Zunächst einmal sollten Sie Ihre Hintergrundsoftware ausschalten. Insbesondere Programme wie Virenkiller verstecken sich gern neben der Windows-Uhr und bremsen den PC. Auf Ihrem Windows-Laufwerk sollten wenigstens 200 MByte Hauptspeicher frei sein, damit das Betriebssystem hier eigene Daten auslagern kann. Kann es das nicht, bremsst dies nicht nur Windows

selbst, sondern auch 3D-Spiele aus. Im Einkaufsführer auf Seite 143 sehen Sie, dass eine Geforce3 für Ihren PC zu den Luxus-Platinen gehört. Sie kann Ihre Grafikmuskeln erst in Verbindung mit einem Prozessor ab 1.000 MHz so richtig spielen lassen. Unser Tipp: Sparen Sie in nächster Zeit auf einen schnelleren Hauptprozessor, damit Ihre gute Grafikkarte auch ausgelastet wird.

Wenn die TV-Karte Kopfschmerzen bereitet

Ich besitze einen AMD Athlon mit 1.300 MHz und 256 MByte SDRAM. Dazu habe ich mir eine TV-Karte (Hauppauge Win-TV) gekauft, um an meinem PC auch fernsehen zu können. So weit, so gut. Die Karte funktioniert bei „normalen“ Filmen, bei schnellen Spielerbewegungen in Fußballspielen wird das Bild aber so unscharf, dass einem nach ein paar Minuten die Augen schmerzen. Liegt das an der Kryo-I-Grafikkarte, die ich besitze? Würde das Problem bei einer besseren Grafikkarte (zum Beispiel Geforce3) nicht mehr auftreten?

ULRICH SCHMIDT, PER E-MAIL

Wir befürchten, das Problem liegt an der TV-Karte selbst. Das TV-Signal wird als so genanntes Overlay-Signal nämlich einfach nur durch die Kryo-Grafikkarte an den Monitor geschickt. Das gleiche Problem werden Sie bei actionreichen Filmen mit schnellen Kamerafahrten und -bewegungen haben. Statt einer teureren Grafikkarte sollten Sie stattdessen lieber Ausschau nach einer besseren TV-Karte halten und diese dann mit Umtauschrecht kaufen.

Fit für Unreal Tournament 2003 und Vertex Shader?

Ich habe mir vor ungefähr einem Jahr einen neuen Rechner geleistet. Die Ausstattung ist gut (Athlon 1.200, 512 MByte SD-RAM), lediglich bei der Grafikkarte habe ich mit der Geforce2 MX von Elsa ziemlich gespart. Das bereue ich nun, da die Karte mein System ausbremst. Da sie nur einen Passivkühler besitzt, ist auch das Übertakten keine gute Alternative. Mein Händler empfiehlt mir nun eine Geforce3 Ti-200 für 135 Euro. Ich wollte fragen, ob diese Karte bei meinem System auch die Ressourcen gut ausnutzt. Kann ich UT 2003 damit flüssig – auch bei höheren Auflösungen und mit vielen Details – spielen? Oder sollte ich lieber sparen und mir gegen Sommer eine gute Geforce4 leisten? Wegen Vertex Shader oder was die haben sollen ...

TEO BREUL, PER E-MAIL

Jede Geforce3 besitzt Pixel und Vertex Shader, um DirectX-8-Spiele wie Unreal Tournament 2003, Aquanox oder Morrowind (siehe S. 104) in höherer Bildqualität dar-

COOLE SACHE An solchen Lüftungsschlitzen können Sie einen Gehäuselüfter anschließen – das senkt die Temperatur im PC-Gehäuse.



UNTERFORDERT Auf PCs mit weniger als 1.000 MHz ist eine Geforce3-Grafikkarte nicht voll ausgelastet

stellen zu können. Das kann man von GeForce4-Grafikkarten allerdings nicht sagen – denn dort hat nur die GeForce4-Ti-Serie (Ti-4200/4400/4600) diese Fähigkeiten. Alle GeForce4-MX-Grafikkarten (MX420/440/460) sind für UT 2003 nicht zu empfehlen, denn sie beherrschen die DirectX-8-Grafikfunktionen nicht. Eine GeForce3 Ti-200 ist ein günstiger Einstieg in das DX8-Lager. Unser Tipp: Die brandneuen GeForce4-Ti-4200-Karten bekommen Sie ab 250 bis 300 Euro – mit der Karte sollten Sie auch in Auflösungen ab 1.280x1.024 Pixeln keine Ruckler sehen. Wesentlich sparsamer geht's allerdings mit der GeForce3 Ti-200, denn die können Sie mit dem Tool PowerStrip (www.entechtaiwan.com) auf eigene Gefahr etwas übertakten. Wie schnell UT 2003 letztendlich wirklich auf aktuellen PCs ist, sehen wir erst, wenn die finale Version im PC-Games-Testcenter vorliegt.

3dfx-Grafikkarten bei Jedi Knight 2

Ich habe mir Jedi Knight 2: Jedi Outcast gekauft. Ich besitze einen AMD K6-2 mit 500 MHz, Windows 98 (zweite Ausgabe) und 256 MB SDRAM Hauptspeicher. Leider habe ich nur eine Voodoo3-3000-Grafikkarte von 3dfx. Im Singleplayer-Modus kann ich das Spiel nicht fortsetzen, wenn Kyle Katarn einmal das Zeitliche gesegnet hat. Der Rechner stürzt immer ab, wenn ich danach einen gespeicherten Spielstand laden will. Außerdem kann ich im Multiplayer-Mode keinen Server erstellen. Ab und zu klappte es zwar, doch sämtliche Schriften waren nicht zu erkennen. Und das Spiel stürzte dann nach ein paar Sekunden trotzdem ab. Was kann ich tun?

MARCUS GODO, PER E-MAIL

Da die Firma 3dfx schon seit mehr als eineinhalb Jahren nicht mehr existiert, gibt es für alle Voodoo-Grafikkarten nur alte Grafiktreiber – da sind Probleme quasi schon vorprogrammiert. Die lassen sich aber wenigstens für alle Spiele auf Basis der Q3-Grafik-Engine lösen. Laden Sie sich den WickedGL-Treiber von der Webseite <http://www.wicked3d.com/technology/wickedgl.htm> herunter und installieren Sie ihn. Dann benennen Sie die Startdatei „jk2.exe“ im Jedi Outcast-Installationsordner in „quake3.exe“ um und starten den Suchmodus des Treibers. Anschließend benennen Sie die Startdatei wieder um und können Jedi Knight 2 ohne die oben beschriebenen Probleme spielen.

Wenn der Prozessor heißläuft

Immer wenn mein PC warm wird, stürzt er bei fast jedem Spiel ab. Woran liegt das? Es passiert immer so nach etwa einer halben Stunde. Soll ich beim Spielen vielleicht mal das Gehäuse abnehmen?

STEFAN, PER E-MAIL

Wenn Sie Einzelkomponenten wie den Hauptprozessor oder die Grafikkarte übertakten haben, dann empfehlen wir Ihnen, die Hardware zunächst wieder im Standardtakt zu betreiben. Wenn keine Komponen-

ten übertakten waren oder das Problem anschließend immer noch auftritt, dann sollten Sie die Seitenabdeckung des abgeschalteten PCs abschrauben. Nun starten Sie ein Spiel, bei dem der PC sonst immer abstürzt, und spielen es für eine Weile. Stürzt der PC im Dauer-test nicht mehr ab, dann empfehlen wir Ihnen, einen zusätzlichen Gehäuselüfter nachzurüsten, um die Betriebstemperatur zu senken. Tritt das Problem weiterhin auf, so sollten Sie überprüfen, ob nicht Kabel und vor allem Steckkarten, CPU-Kühler und Speicherriegel locker sitzen. Fassen Sie vorher bitte an eine Heizung, um die empfindlichen Bauteile bei der Überprüfung nicht durch Eigenladung zu beschädigen.

TFT-Monitore mit Hertz-Fehler?

Ich besitze einen TFT-Monitor von Samsung, Modell SyncMaster 151B. Laut Hersteller ist die beste oder empfohlene Auflösung 1.024x768 bei 60 Hz. Nun besitze ich auch eine GeForce3 Ti-200 und verwende Windows XP. Macht es bei einem TFT-Display auch Sinn, den von Ihnen beschriebenen „Refresh Rate Fix“ durchzuführen, um die Bildwiederholrate zu erhöhen, oder sollte ich lieber bei der 60-Hz-Einstellung bleiben?

UWE, PER E-MAIL

Nein, das macht eigentlich keinen Sinn, auch wenn es nicht schadet. Die Technik, die ein TFT-Monitor verwendet, ist wesentlich

augenfreundlicher als die eines regulären Kathodenstrahlmonitors (CRT = Cathode Ray Tube). Die einzelnen Flüssigkeitszellen reagieren nicht so schnell wie die Bildschirmmaske eines CRT-Monitors.

Aus diesem Grund fallen Ihnen die 60 Hertz des TFT nicht so negativ auf wie eine gleiche Bildwiederholrate bei einem CRT-Monitor. Der Nachteil der PC-Flachmänner liegt darin, dass Sie aufgrund dieser längeren Refresh-Zeit nicht so gut actionreiche 3D-Spiele darstellen können. An der Technik wird aber noch gearbeitet.

BERND HOLTMANN

ALTLASTEN Der WickedGL-Treiber sorgt für die OpenGL-Unterstützung alter 3dfx-Grafikkarten.

Installation Options



Please select the type of your video board and click NEXT for continue installation or click CANCEL for exit.

Type of Video Board —

- ☐ 3Dfx Voodoo2/Voodoo3/Velocity (with multitexturing)
- ☐ 3Dfx Banshee (no multitexturing)
- ☒ 3Dfx Voodoo4/Voodoo5

☒ Put the WickedGL Switching Utility icon on Desktop

Next >

Cancel

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardwarefragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Saitek MEGA GAMING BUNDLE

©

Action



Action



Strategie

Start-Up Manager	1
Sub Commander	26
Theme Park World Classic	9
Trade Empires	24
Train Simulator	5
Tropico	24
X-Wing Alliance	9
X-Wing vs. Tie Fighter	9

Rollenspiel

Archaeonox	27
Alchemon - Vor Magie und Dampfmaschine	40
Baldur's Gate II - Fremd im Pack	45
Dante II - Battle Chest	46
Dragon Empires	47
Dur den 5. See	48
Eve Quest - Go a Piece	49
EverQuest - Shadows of Lucin	50
Gorsul - Vermächtnis des Drachen	51
Grandia 2	52
Heroes of Might & Magic 3	53
Icewind Dale 2	54
Might & Magic IX	55
Might & Magic 6	56
Neverwinter Nights	57
Pool of Radiance, Ruins of Myth Drannor	58
Summoner	59

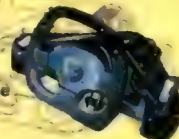
Action



Über 300 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

€ 79,-



EINGABEGERÄTE

Tastaturen

[illegible]

Mäuse

[illegible]

Lenkräder

LOGITECH WheelMan Formula GP	US\$	49,-
LOGITECH WheelMan Formula Force GP	US\$	79,-
LOGITECH Morio Force Wheel	US\$	219,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	US\$	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	US\$	114,-
SAITEK R8 1	US\$	67,-
SAITEK R440	US\$	34,-

Joysticks	Anschluss	Preis
LOGITECH WheelMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Precision Pro 2	USB	44,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	89,-
SA LITE S720c	USB	24,-
SAITEK S.F360 Rumble	USB	34,-
SAITEK SP650	GP	4,-
SAITEK X1	GP	3,-
SAITEK X45	USB	14,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D Game	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads

LOGITECH WinAman Precision	USB	14
LOGITECH WinAman Ambio	USB	24
LOGITECH WinAman Remotepad	USB	38
LOGITECH WinAman Cordless Gamepad	USB	54
MS SanyoWinpad	JPB	19
MS SanyoWinpad FreeStyle Pro	USB	48
MS SanyoWinpad GameVibe Cordless GameStick	USB	49
SAITEK XF-34		9
SAITEK P120	JPB	14
SAITEK P50	USB	24
SAITEK P765 D-pad	USB	29
SAITEK P16-A Stick	USB	34
SAITEK P8000 Dash 2	USB	44

Zubehör

COMPAD Speed Pad	18
RATPADZ Ratpad + Handballenaufkleber	27

Unreal Tournament 2003

Action

Jetzt vorbestellen



€ 44,-

01805-905040**

• € 0.12/Minute

FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit
Bewerbenachweis an: WAVE Comput
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

**24-Stunden
Bestellannahme**

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

MULTIMEDIA

MP3-Player

ARCHOS

Jukebox Studio 10	10 GB HDD	299,-
Jukebox Studio 20	20 GB HDD	369,-
Jukebox Recorder	10 GB HDD	289,-
Jukebox Recorder 10	10 GB HDD	329,-
Jukebox Recorder 20	20 GB HDD	399,-

SONICBLUE

RioVolt SP50	CD-MP3	119,-
RioVolt SP90	CD-MP3	159,-
RioVolt SP100	CD-MP3	239,-
RioVolt SP250	CD-MP3	279,-
Rio 600	8 MB	159,-
Rio 600	64 MB	249,-
Rio 600	128 MB	399,-
Rio 600	20 GB	649,-

Diverse

CREATIVE Nomad Jukebox 3	20 GB	489,-
LG MF-FD130	32 MB	69,-
LG MF-FD360	32 MB	129,-
LG AHA-FD770	32 MB	129,-
TERRATEC M3Po	CD-MP3	429,-
TERRATEC C.A.R. 4000	40 GB HDD	1479,-

Digital-Sound Bundle

CREATIVE/HOONTECH

besteht aus Live! Player 1024 Soundkarte mit 3D Surroundunterstützung und zwei zusätzlichen Platinen mit digitalen Ein- & Ausgängen



€ 74,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE

Typ	€
Sound Blaster 128 bulk	24,-
SB 4.1 Digital retail	39,-
SB Live! Player 1024 bulk	39,-
SB 5.1 Digital retail	84,-
SB Live! Player 5.1 bulk	44,-
SB Audigy Player	64,-
SB Audigy Platinum retail	249,-
SB Audigy Platinum eX retail	294,-
SB Audigy Surround 5.1 retail	134,-
SB Exigty retail	189,-

TERRATEC

Typ	€
Soundsystem 128i	24,-
Soundsystem 512i	39,-
Soundsystem SixPack 5.1+	79,-
Soundsystem DMX Xfire	59,-
Soundsystem DMX 6fire LT	134,-
AudioSystem DVX U-rc24/96	239,-
AudioSystem EWX 24/96	179,-

HERCULES

Typ	€
Gamesurround Muse LT World	19,-
Gamesurround Muse XL	23,-
Gamesurround Fortuna II Digital	69,-
Game Theatre XP	24,-
Maxi Studio ISIS XL	24,-

HOONTECH

Typ	€
ST Digital XG Gold	69,-
ST I-Phone Digital XG	79,-
ST Audio DSP24 V	144,-
SB-Live Digital I/O 3 (Add-On für SB Live!)	44,-

ABIT

Typ	€
MP3 Theatre 5.1 UA11	79,-
MP3 Theatre 5.1 UA11	84,-

Diverse

Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	14,-
Soundkarte 6-Kanal	24,-

Webcams

LOGITECH

QuickCam Web	USB	57,-
QuickCam Pro 3000	USB	87,-
ClickSmart 310	USB	74,-
ClickSmart 510	USB	164,-

PHILIPS

ToUCam XS	USB	39,-
ToUCam Fun	USB	59,-
ToUCam Pro	USB	79,-
ToUCam Pro3D	USB	99,-

Diverse

CREATIVE VideoBlaster WebCam 5	USB	44,-
CREATIVE PC-Cam 300	USB	119,-
CREATIVE PC-Cam 600	USB	179,-
LABTEC WebCam	USB	29,-
SONY CMR-PC4	USB	79,-
SONY CMR-PC3	USB	99,-
SONY CMR-PC2	USB	129,-
TERRATEC TerraCam	USB	69,-
TERRATEC TerraCam Pro	USB	69,-
TERRATEC TerraCam 2000	USB	69,-

Headsets

PLANTRONICS

Typ	€
Audio 20	19,-
Audio 30	24,-
Audio 60	34,-
Audio 70	39,-
Audio 90	44,-
DSP-300	74,-
DE-100	89,-

LABTEC

Typ	€
Axis-301	19,-
Axis-501	29,-
Axis-502	34,-
Axis-712	59,-
Dialog-501	79,-

TERRATEC

Typ	€
HeadSet Master	19,-
HeadSet Master 2	11,-

Lautsprecher

CREATIVE

Typ	€
SBS35	19,-
SoundWorks 320	49,-
SoundWorks Slim 500	79,-
SoundWorks Digital	89,-
FourPoint Surround 1800	74,-
PlayWorks DT13500 Digital	229,-
Inspire 5.1 5300	139,-
Inspire 5.1 5700	369,-
CSW MegaWorks 510D	439,-

KINYO

Typ	€
PS-190	7,-
PS-220	12,-
PS-222	24,-
SA-222	24,-
TA-927 4.1	44,-
TW-440 4.1	59,-
K-655 5.1	149,-

TEAC

Typ	€
PM-60	9,-
PM-140	14,-
PM-260	24,-
PM-100B	39,-
PM-100B	64,-

LABTEC

Typ	€
Spin-80	19,-
Spin-60	23,-
Spin-70	34,-
Pulse-420	59,-
Arena-515	84,-

LOGITECH

Typ	€
SoundMan SR-30	59,-
Z-140	59,-
Z-560	84,-
Z-560 (THX)	259,-

MONITORE

CRT-Monitore

kHz	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 103020	70	17/40,2	189,-
BELINEA 104026	70	17/40,7	184,-
BELINEA 106095	95	19/44,9	249,-
IYAMA LS902UT	95	19/44,7	289,-
IYAMA HM903DT	134	19/44,9	499,-
IYAMA HA202DT	140	22/51,0	819,-
PHILIPS 107E10/20	70	17/40,6	209,-
PHILIPS 109S20	92	19/45,7	329,-
PHILIPS 109B20	97	19/46,0	399,-
SAMSUNG 757P	96	17/40,6	279,-
SAMSUNG 957P	96	19/45,7	349,-
SAMSUNG 100p plus	115	21/51,1	779,-
SAMTRON 76E	70	17/40,6	179,-
SAMTRON 96B	85	19/45,7	259,-
SONY CPD-F430	96	19/45,1	469,-
SONY CPD-E530	117	21/51,4	859,-
V7 S70G	70	17/40,6	189,-
V7 N11FS	134	19/44,9	249,-

TFT-Monitore

TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 101545	99	15,0/38,1 469,-
BELINEA 101720	99	17,0/43,2 859,-
CTX PV520 <small>16" 5:4</small>	99	15,1/38,4 579,-
CTX PV720-A <small>16" 5:4</small>	99	17,0/43,2 879,-
EIZO L165	99	15,0/38,1 719,-
EIZO L465	99	16,0/40,6 849,-
EIZO L565	99	17,0/43,0 989,-
EIZO 15" TFT-Monitor schwarz erhältlich		
IYAMA AX3817UT	99	15,0/38,0 499,-
IYAMA AX4818UTC	95	15,0/38,0 569,-
IYAMA AS4314UT	99	17,0/43,3 829,-
LG 563LE	99	15,1/38,4 549,-
LG 782LE	99	17,0/43,2 849,-
SAMSUNG 151B-TFT	99	15,0/38,1 579,-
SAMSUNG 171B-TFT	99	17,0/43,2 929,-
SAMSUNG 181T-TFT	99	18,1/46,0 1.879,-
SAMTRON 51S	99	15,0/38,1 489,-
SAMTRON 51S <small>16" 5:4</small>	99	15,0/38,1 529,-
SAMTRON 71S	99	17,0/43,2 949,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM

Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL	PCI DSL	114,-
FRITZ!Card USB v2.0	USB ISDN	79,-
FRITZ! v3.0	serial ISDN	149,-
FRITZ! USB v2.0	USB ISDN	149,-
BlueFRITZ! Startpaket	USB ISDN	239,-
BlueFRITZ! Adapter	PCI ISDN	299,-

W-LINX

Typ	Art	€
MB-400X DSL-Router	RJ-45 DSL	129,-
MB-401S DSL-Router	RJ-45 DSL	139,-
MB-701S DSL-Router	RJ-45 DSL	209,-
MB-710S DSL-Router	RJ-45 DSL	179,-

Diverse

Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI analog	14,-
56K Voice Modem	USB analog	19,-
128K ISDN Adapter	PCI ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB ISDN	49,-

W-LINX MB-401S

DSL-Router
Dial-up/Breitband Multifunktions Hub,
4x 10/100 Mbit/s Auto
NWay Switch,
RJ-45



€ 139,-

CONTROLLER

ADVANCE

Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI	44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI	49,-
29133	U-133	PCI	59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI	69,-
2994	FireWire	PCI	44,-
2994	FireWire	PCI	59,-
USB 2.0	USB2.0	PCI	44,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI	99,-

ADAPTEC

Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI	124,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI	459,-
4300 Plus	FireWire	PCI	89,-
5100	USB2.0	PCI	89,-
3121	USB2.0/FW	PCI	149,-

PROMISE

Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	39,-
SuperTrak SX6000	U-100	PCI	389,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	59,-
FastTrak TX2000 (RAID)	U-133	PCI	144,-

HIGHPOINT

Art	Typ	Single	Kit
Rocket RAID (2 Kanäle)	U-133	PCI	119,-
Rocket RAID (4 Kanäle)	U-133	PCI	179,-

LOGITECH Z-560

4.1 Surroundsystem
188 Watt RMS Subwoofer,
4x 53 Watt RMS Satelliten,
inkl. Steuergerät
"SoundTouch"



€ 259,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

Bestellfax
01805-905020

COMPUTERVERSAND GMBH

Intern Based
+10,-

bulk ratio

CD-RW USB 2.0

DVD-ROM ATAPI

CD-ROM ATAPI

PHILIPS DVDRW208K

2/8x DVD+RW
2x DVD+RW, 10x CD-RW, 12x CD-R
8x DVD-ROM, 32x CD-ROM,
ATAPI, inkl. Software &
1 DVD+RW

369

Intern Bowed for
U-66 / U-100 / U-133
30 / 45 / 65

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	
SV2001H	U-100	20.4	9 / 512 / 5.400	84
SV12012H		40.0	9 / 512 / 5.400	105
SV14012H		40.0	3 / 7.680 / 5.400	105
SV14013H		60.0	3 / 7.680 / 5.400	123
SV25014H		80.0	3 / 7.680 / 5.400	168
SV25016H	U-100	80.0	3 / 7.680 / 7.200	168

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	
2B2001H	U-100	20.4	12 / 2.048 / 5.400	75
4D040H2	U-100	40.0	12 / 2.048 / 5.400	99
4D060H3	U-100	60.0	12 / 2.048 / 5.400	124
4D080H4	U-100	80.0	12 / 2.048 / 5.400	141
4K060H3	U-100	60.0	1 / 2 / 4 / 5.400	124
4K080H4	U-100	80.0	1 / 2 / 4 / 5.400	141
4K100H4	U-100	100.0	1 / 2 / 4 / 5.400	158
4G160H8	U-100	160.0	1 / 2 / 4 / 5.400	279
FL20J1	U-100	20.4	1 / 2 / 4 / 7.200	90
GL02JL1	U-100	20.4	1 / 2 / 4 / 7.200	90
GL04JL2	U-100	40.0	1 / 2 / 4 / 7.200	105
GL04JL2	U-100	40.0	1 / 2 / 4 / 7.200	105

	24x	650	je	0,72	0,67	0,61
FUJI	32x	700	je	0,74	0,69	0,64
VERBATIM	24x	700	je	0,89	0,84	0,78
VERBATIM	32x	700	je	0,94	0,80	0,75
TDK	32x	760	je	1,12	0,97	0,91

Rohlinge CD-RW						
mit Box	speed	MB	ob	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse	4x	650	je	1,29	1,09	0,99
Diverse	4x	700	je	1,39	1,19	1,09
Diverse	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
Diverse	10x	700	je	1,79	1,59	1,49
FUJI	4x	650	je	1,29	1,19	1,09
FUJI	10x	650	je	2,09	1,89	1,79
VERBATIM	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
VERBATIM	10x	700	je	1,79	1,59	1,49

HOME ENT

Harry Potter
und der Stein der Weisen

DVD-Film

Der Kinohit des Jahres
2001 mit neuen Szenen,
Interviews und vielen
weiteren Features.
FSK: ab 6 Jahre

€ 24,90



ENTERTAINMENT

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€	DVD-Player	€
A1 - Künstlerische Intelligenz	ab 12	24,-	CYBERHOME CH-DVD 302 schwarz & silber	164,-
Akte X Season 4 (Collector's Box)	ab 16	109,-	CYBERHOME CH-DVD 305 aluminium	149,-
Buffy Season 3 (Collector's Box)	ab 16	54,-	CYBERHOME AD-1 528 schwarz & silber	148,-
Die Mumie 1+2 (Deluxe Edition)	ab 16	59,-	DAEWOO DV-115 schwarz/silber	548,-
Final Fantasy - The Movie	ab 12	29,-	LG DVD-5084	179,-
Futurama Season 1 Box Set	ab 12	39,-	LG DVD-4730	229,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 12	29,-	LG DVD-5106	129,-
Matrix	ab 16	24,-	YAMAKAWA DVD 205 silber	498,-
Pulp Fiction	ab 16	17,-		
Shrek	frei	22,-	Spielekonsolen	€
Simpsons Season 1 Box Set	ab 6	39,-	MICROSOFT XBOX	299,-
Stanley Kubrick Collection (in DVD)	ab 16	84,-	SONY Playstation 2	299,-
Star Wars Episode 1	ab 6	29,-		
Star Wars Episode 3 - Spezial Edition	ab 16	24,90		
The Fast and the Furious	ab 16	26,-	DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR	
Tomb Raider (3 DVDs)	ab 12	29,-	Taus komplettes Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.	

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040**

.. € 0.12/Minute

FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit
Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70.



24h-SHOPPING-HOTLINE

Neuer Service bei Avitos: Ab sofort sind wir auch telefonisch rund um die Uhr für Sie erreichbar!

CPU/PROZESSOREN

AMD

AMD Athlon MP 1800+ 1533 MHz	
Palomino, Socket A 264MHz, Multiprozessor	259,-
AMD Athlon MP 2000+ 1666 MHz	
Palomino, Socket A 264MHz, Multiprozessor	279,-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz boxed	130,-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz boxed	140,-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz boxed	150,-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz boxed	160,-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz boxed	169,-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz boxed	179,-
AMD Athlon XP 2200+ 1800 MHz boxed	189,-
AMD Athlon XP 2400+ 2000 MHz boxed	219,-
AMD Athlon XP 2600+ 2200 MHz boxed	249,-
AMD Athlon XP 2800+ 2400 MHz boxed	279,-
AMD Athlon XP 3000+ 2600 MHz boxed	314,-
AMD Athlon XP 3200+ 2800 MHz boxed	326,-
AMD Duron 1000 MHz	62,-
AMD Duron 1000 MHz boxed	72,-
AMD Duron 1200 MHz	74,-
AMD Duron 1200 MHz boxed	84,-
AMD Duron 1300 MHz	105,-
AMD Duron 1300 MHz boxed	115,-

Intel

Intel Celeron FC-PGA 1200 MHz	in a box	117,-
Intel Celeron FC-PGA 1300 MHz	in a box	125,-
Intel Celeron FC-PGA 1700MHz	in a box	129,-

INTEL hat die CPU-Preise gesenkt!

Top-aktuelle Preise unter: www.avitos.com
(linken zum Auswahlfeld noch nicht klicken!)

Intel P IV 478-PGA 1800 MHz in a box		279,-
Northwood 512KB Cache		
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz in a box		419,-
Northwood 512KB Cache		
Intel P IV 478-PGA 2200 MHz in a box		619,-
Northwood 512KB Cache		
Intel P IV 478-PGA 2266 MHz in a box		659,-
Northwood 512KB Cache		
Intel P IV 478-PGA 2400 MHz in a box		859,-
Northwood 512KB Cache		
Intel P IV 478-PGA 2533 MHz in a box		999,-
Northwood 512KB Cache		

Via

C3 800MHz Ezra	Socket370	133MHz FSB	54,-
C3 866MHz Ezra	Socket370	133MHz FSB	64,-
C3 900MHz Ezra	Socket370	100MHz FSB	69,-
C3 933MHz Ezra	Socket370	133MHz FSB	79,-

Lüfter

Lüfter für AMD Socket A CoolerMaster Low Noise		29,-
bis 2100+ MP/XP	DPS-7H53F-0L	
Lüfter für AMD Socket A HATPIPE CoolerMaster		45,-
bis 2400+ MP/XP	HHC-001	
Verax CPU-Kühler P11T-65201237-KT		49,-
65mm x 65mm		
Verax CPU-Kühler P14- 80251231-KT2		55,-
80 x 80 x 25mm, 3-phasig Molex Stecker		

DVD-R



Finanzierung

In 24, 36 oder 48 Monatsraten bezahlen.

Nähere Informationen unter: www.avitos.com

CD-ROM

ATAPI				
AOPEN	52x	CD-952E	Bulk	30,-
	54x	CD-954E Pro	Retail	40,-
BENQ	52X	452P	Retail	39,-
	56X	456A	Retail	40,-
	52x	CRD-852x8	Bulk	37,-
LITE ON				
	52x		Bulk	36,-
	48x	FX-4820 black	Retail	55,-
	54x	FX-540	Retail	39,-
SONY				
	52x	CDU5211		39,-
TEAC	40x	CD540FR		53,-

CD-MEDIEN

BESTMEDIA			
Audio 80 Min. nur für Audio!	25 Stück	Jewel Case	20,90
700MB 16-fach	25 Stück	Jewel Case	15,90
INTENSIO			
700MB 24-fach	10 Stück	Slim Case	7,00
700MB 24-fach	5 Stück	Slim Case	3,40
700MB 32-fach	25 Stück	Spindel	13,00
700MB 32-fach	10 Stück	KickOut Case	7,00
800MB 24-fach	25 Stück	Spindel	19,00
800MB 12-fach	10 Stück	Jewel Case	13,00
870MB multispeed	10 Stück	KickOut Case	14,90
PLATINUM			
700MB 10-fach	10 Stück	Soft Case	4,50
700MB 24-fach	25 Stück	Spindel	10,90
700MB 24-fach		Jewel Case	0,70
800MB 24-fach		Jewel Case	0,90
TOK			
700 MB 32-fach		Jewel Case	1,19
700 MB 24-fach		Jewel Case	1,19
700 MB 24-fach		Slim Case	0,99
700 MB 48-fach		Slim Case	1,29
TRAXDATA			
700MB 16-fach		Jewel Case	0,90
800MB 48-fach	10 Stück	Jewel Case	12,90
650MB 16-fach	25 Stück	Spindel	19,60
VERBATIM			
700MB 24-fach		Jewel Case	0,85
650MB 16-fach		Jewel Case	0,70

PIONEER DVR-A04 MEDIEN BUNDLE

Inkl. 2 DVD-R und 5 CDR

Schreibt und liest DVD-R/RW und CD-R/RW. Weitere Features: DVD/CD buffer under-run protection • 2x DVD-R • DVD: 4.7GB single-side • DVD-RW • CD-R • CD-RW

Art.-Nr.: DVB006

559,-

SOFTWARE [VOLLVERSIONEN]

Antivirus

ActiveVirusDefense 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual	445,-
ActiveVirusScan 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual	335,-
NAV-SBS 7.6 W32 dt. D/S	5-User Desktop/Server	379,-
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.	5-User	182,-
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.	5-User	182,-
Norton-Antivirus 8.0 Mac dt.		62,-
Total-Virus-Def 4.5 W32 dt.	5-User Perpetual	537,-
VirusScan 6.0 W32 dt.		25,-
VirusScan Pro 6.0 W32 dt.		44,-
VirusScan-SS 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual	439,-

Brennsoftware

Easy-CD-Creator PE 5.0 W32 dt.	55,-
Nero 5.5 W32 dt.	41,-
Toast Titanium 5.0 Mac dt.	99,-
WinOnCD Power Edition 3.8 W32 ML	42,-
WinOnCD Power Edition 5.0 W32 ML	55,-

SIE SÜCHEN SOFTWARE? UNTER WWW.AVITOS.COM FINDEN SIE ÜBER 4.000 SOFTWARE-TITEL ONLINE!

CD-REWRITER

ATAPI

BENQ			
24/10/40x	CRW2410A Seaml. Link	Kit	99,-
32/10/40x	CRW3210A	Kit	119,-
40/12/48x	CRW4012P	Kit	149,-
LG			
8/12/32x	+8x DVD C4120B/R	Bulk	121,-
8/12/32x	+8x DVD C4120B/R	Bulk	139,-
8/24/40x	8240	Bulk	99,-
10/32/40x	8320	Bulk	115,-
10/32/40x	8320	Kit	122,-
LITE ON			
10/24/40x		Bulk	93,-
2/32/40x		Kit	89,-
2/40/48x		Kit	139,-
MEMOREX			
2/32/40x	Thirty Two Maxx		119,-
NEC			
10/16/40x	NR7800	Bulk	105,-
10/24/40x	NR7900	Bulk	104,-
PLEXTOR			
10/20/40-12A	PlexCombo		229,-
40/12/40A	PX-W4012TA	Bulk	182,-
40/12/40A	PX-W4012TA	Retail	203,-
40/12/40A	PlexWriter Black	Retail	189,-
	Plexitor 4012 TA schwarze Frontblende		
RICOH			
10/20/40x	MP7200A	Bulk	121,-
32/10/40x	7320 A-DP intern	Retail	109,-
	DVD-CDRW-Brenner MP5120	Kit	499,-
SONY			
10/24/40x	CRX-175A	Bulk	99,-
10/32/40x	CRX-185A1-C1	Retail	103,-
TDK			
10/32/40x	CyClone		105,-
TEAC			
12/40/48x			
10/20/40x	CD-W540E-002/065	Bulk Wrtteproofed	131,-
10/20/40x	CRW2200E-VK	Bulk	125,-
10/24/40x	CRW3200E-VK	Kit	155,-



LOGITECH Cordless Desktop inkl. Cordless Wheel Mouse

Nie wieder Ärger mit Kabelgewirr. Die neueste Generation von Logitechs patentierter kabelloser Technologie bietet höchste Leistung, ohne dass eine direkte Sichtverbindung zwischen Computer und Tastatur bzw. Maus bestehen muss. Art.-Nr.: EIN280

69,-

GRAFIKKARTEN

ASUS			
V7100 Pro Pure AGP	32MB	81,-	
V7100 Pro/T AGP	32MB	99,-	
V8200 T2 Deluxe AGP	64MB	149,-	
V8200 T2 Pure AGP	64MB	172,-	
V8400DT GeForce4 Ti 4400	128MB	422,-	
V8400DV1 GeForce4 Ti 4400	128MB	409,-	
V8400ULTRA DT GeForce4 Ti 4400	128MB	515,-	
V8400ULTRA DVI GeForce4 Ti 4400	128MB	525,-	
ATI			
Fire GL2 DVI bulk DDR	64MB	1.079,-	
Fire GL8700LE DVI bulk DDR	64MB	419,-	
Radeon DDR 7000 AGP OEM	32MB	43,-	
Radeon DDR 7500 AGP ohne ATI Label	64MB	116,-	
Radeon DDR 8500 AGP	64MB	291,-	
Radeon DDR 8500 LE AGP	64MB	252,-	
Xpert2000 Pro SDRAM ohne ATI Label	32MB	39,-	
Xpert2000 Pro TV SDRAM ohne ATI Label	32MB	54,-	
CREATIVE			
CreativeLabs GeForce3	64MB	405,-	
CreativeLabs Person Cinema MX400	64MB	223,-	
CreativeLabs 3D Blaster 4 MX440 Retail	64MB	142,-	
ELITEGROUP			
AG305-32 AGP Ret.	32MB	29,-	
AG151TF4 AGP Ret.	64MB	58,-	
GAINWARD			
GeForce2 MX Hollywood	32MB	188,-	
GeForce2 MX TwinView TV	32MB	119,-	
GeForce2 MX 64	32MB	64,-	
GeForce2 Pro450 Golden	64MB	135,-	
GeForce2 Ti450 TV Golden	64MB	136,-	
GeForce3			
GeForce3 Ti440 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	343,-	
GeForce3 Ti480 VIVO PowerP. Gold	64MB	359,-	
GeForce3 Ti550 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	429,-	
GeForce3 Ti550 XP PowerP.Gold	64MB	422,-	
GeForce3 Ti500 TV Power Ti-200 JUMBO	128MB	204,-	
GeForce3 Ti500 TV Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	222,-	
GeForce3 Ti500 XP Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	266,-	
GAINWARD			
GeForce4 PowerPack! MX400/TV	64MB	115,-	
GeForce4 PowerPack! Pro600/TV	64MB	175,-	
GeForce4 PowerP! Pro600/TV DDR	64MB	116,-	
GeForce4 PowerP! Pro650/XP FDDR	64MB	205,-	
GeForce4 PowerP! Ultra700/XP FDDR	128MB	399,-	
GeForce4 PowerP! Ultra750/XP UDDR	128MB	539,-	
GILLESPIE			
Hercules 3DProphet4500	64MB	95,-	
Hercules 3DProphet4500 TV Bulk	64MB	92,-	
Hercules 3DProphet 8500 LE TV, VGA & DVI	64MB	212,-	
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500 TV Bulk	64MB	239,-	
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500 TV	64MB	259,-	
Hercules 3DProphet All In Wonder 8500 TV	64MB	489,-	
LEADTEK			
WinFast GeForce2MX SHP. AGP	32MB	114,-	
WinFast Titanium 200 TDH. AGP	64MB	179,-	
GeForce4 A170, DDR, Retail, 9F4-440MX	64MB	135,-	
GeForce4 Ti A250, AGP	128MB	359,-	
GeForce4 Ti A250 Ultra	128MB	477,-	
MSI			
MS5826 GF2 MX400 Pro-T64S	64MB	100,-	
MS5836 GF2 Ti Pro-VT AGP, TV in/out, Retail	64MB	146,-	
MS5855 GF2 Ti Pro TV-out, Retail	64MB	145,-	
MS5871 GF4 Ti 440 VTD	128MB	359,-	

TRUST KombiSet 5.1 Surround-Speaker 2000W + Soundcard

Komplettes 5.1-Surroundset für die optimale Wiedergabe von DVD-Filmen und die ultimative Spielerfahrung!

Art.-Nr.: MUB141

85,-



SOYO K7V Dragon Ultra Motherboard Platinum-Edition

- Socket A für Athlon XP und Duron Prozessoren
- Frontblende mit 4 USB 2.0 Buchsen
- VIA KT333 Chipsatz
- AGP Pro Steckplatz
- C-Media 5.1 Kanal Soundchip
- Realtek 10/100 MBit LAN
- Highpoint RAID Controller

Art.-Nr.: M0T481

249,-

Telefonische Bestellung: täglich 0-24 Uhr (012 Euro Min.)



01805-606065

UMAX ASTRA 4500 USB

Schneller Scanner mit Bedienkomfort: 48 Bit Farbtiefe • Vorschau in nur 6 Sekunden • bequemes Arbeiten durch die 3 Buttons E-Mail, Scan und Copy • kompatibel mit Windows 98 / 98SE / ME und 2000 • Photoshop Plug-In für Mac-User

Mit Preis/Leistung „sehr gut“ bewertet in der CHIP 03/02

Art.-Nr.: SCA300

~~149,-~~
CHIP 105,-

AOC 17"-TFT LM 700

Ideal für professionelle Office- und Grafikanwendungen!

Die sichtbare Bildschirm diagonale von über 43 cm sowie die hervorragenden Helligkeits- (250 cd/m²) und Kontrastwerte (250:1) garantieren eine gestochen scharfe Bildarstellung. Das Gerät ist TCO 99-zertifiziert und entspricht damit den strengen Auflagen dieser neuesten Strahlungs- und Umweltnorm. Des weiteren gilt eine Herstellergarantie von drei Jahren. Art.-Nr.: MOL215



17,30 EURO/Monat

Laufzeit: 48 Monate
Effektiver Jahreszins: 11,9%

17" TFT

~~789,-~~
669,-

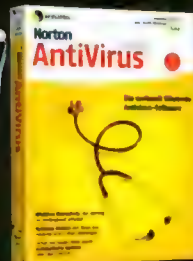
IBM IC35L060AVVA07

Die schnelle Platte mit viel Speicherplatz

Jede Menge Speicherplatz bietet die Deskstar GXP 120 von IBM mit einer Kapazität von 61,4 GB. Dazu 2 MB Cache, eine Zugriffszeit von 8,5 Millisekunden und eine Rotationsgeschwindigkeit von 7200 Umdrehungen pro Minute. Die Deskstar 120 GXP unterstützt Ultra ATA-100.

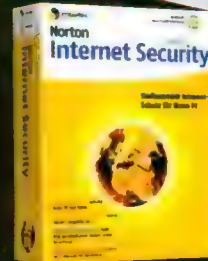
Art.-Nr.: HDI360

60 GB
~~149,-~~
119,-



SYMANTEC Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.
auch Windows XP
Art.-Nr.: SFV3106

~~49,-~~
41,-



SYMANTEC Internet Security 2002 4.0 W32 dt.
Art.-Nr.: SFV3108

~~59,-~~
59,-



MONITORE

BE LINEA				
103026	17"	70 kHz	TCO 99	179,-
103055	17"	96 kHz	TCO 99	259,-
103085	17"	86 kHz	TCO 99	205,-
104055	19"	96 kHz	TCO 99	299,-
104080	19"	110 kHz	TCO 99	449,-
104095	19"	95 kHz	TCO 99	245,-
108025	21"	107 kHz	TCO 99	649,-
BENQ/ACER				
G781	17"	86 kHz	TCO 99	259,-
V772	17"	72 kHz	TCO 99	199,-
EIZO				
F520	17"	96 kHz	TCO 99	399,-
T545	17"	96 kHz	TCO 99	499,-
F730	19"	115 kHz	TCO 99	579,-
T745	19"	115 kHz	TCO 99	779,-
F931	21"	130 kHz	TCO 99	989,-
F980	21"	137 kHz	TCO 99	2.159,-
T965	21"	130 kHz	TCO 99	979,-
HYUNDAI				
ImQst V770	17"	70 kHz	TCO 99	185,-
ImQst F910	19"	110 kHz	TCO 99	329,-
IYAMA				
HF703UT	17"	96 kHz	TCO 99	309,-
HM703UT	17"	96 kHz	TCO 99	325,-
HM704UTC	17"	96 kHz	TCO 99	349,-
MF701U	17"	86 kHz	TCO 99	199,-
LS702UT	17"	70 kHz	TCO 99	199,-
HM703DT	19"	130 kHz	TCO 99	479,-
LS902UT	19"	95 kHz	TCO 99	279,-
MF901U	19"	96 kHz	TCO 99	399,-
S902JT	19"	115 kHz	TCO 99	499,-
MS102DT	21"	110 kHz	TCO 99	859,-
HA202DT	22"	140 kHz	TCO 99	859,-
LG SW701B	17"	70 kHz	TCO 99	149,-
915FT Plus	19"	107 kHz	TCO 99	439,-
995 FT Plus	19"	96 kHz	TCO 99	399,-
SW900 B Plus	19"	100 kHz	TCO 99	279,-
SW995 E Plus	19"	100 kHz	TCO 99	299,-
MIRO (SOLANGE VORRAT REICHT)				
A195 F	19"	95 kHz	TCO 99	299,-
SAMSUNG				
SynCM 757p	17"	96 kHz	TCO 99	269,-
SynCM 957p	19"	96 kHz	TCO 99	349,-
SynCM 957DF	19"	96 kHz	TCO 99	389,-
SynCM 1109p+	21"	115 kHz	TCO 99	789,-
SANTON				
76 BDF	17"	85 kHz	TCO 99	225,-
76 E	17"	70 kHz	TCO 99	175,-
96p	19"	96 kHz	TCO 99	269,-
21dp	21"	96 kHz	TCO 99	599,-
SONY				
CPD-E430	19"	96 kHz	TCO 99	499,-
CPD-G420	19"	110 kHz	TCO 99	429,-
CPD-E530	21"	117 kHz	TCO 99	859,-
CPD-G520	21"	130 kHz	TCO 99	1.029,-

LCD-MONITORE

AOC	15.0"	TCO 99	449,-
LM 500	17.0"	TCO 99	649,-
BE LINEA	15.0"	TCO 99	479,-
101535	15.0"	TCO 99	599,-
101540	15.0"	TCO 99	485,-
101545			
BENQ	15.0"	TCO 99	499,-
FP 553	15.0"	TCO 99	569,-
FP 543	17.0"	TCO 99	859,-
FP 751			
CORNEA	15.0"	TCO 99	489,-
MP503	17.0"	TCO 99	879,-
MP701			
EIZO	15.0"	TCO 99	749,-
L365	15.0"	TCO 99	779,-
L365-K	15.0"	TCO 99	909,-
L375	15.0"	TCO 99	999,-
L465	16.0"	TCO 99	849,-
L465-K	17.0"	TCO 99	1.079,-
L545	17.0"	TCO 99	1.099,-
L545-K	18.1"	TCO 99	1.899,-
L685-K	18.1"	TCO 99	1.979,-
L791	19.4"	TCO 99	2.899,-
HYUNDAI	17.0"	TCO 99	799,-
ImageQuest L 70 A beige	17.0"	TCO 99	799,-
ImageQuest L 70 A silver			
IYAMA	15.0"	TCO 99	499,-
AX 3817 UT	15.0"	TCO 99	559,-
AX 3818 UTc	15.0"	TCO 99	479,-
AX 3835 UT	17.0"	TCO 99	799,-
AS 4314 UT	17.0"	TCO 99	1.279,-
AS 4431 D	19.0"	TCO 99	1.839,-
AU 4831 DT			
LA	15.0"	TCO 99	549,-
FL543LE	15.0"	TCO 99	539,-
FL575LE	15.0"	TCO 99	549,-
FL575LM	17.0"	TCO 99	849,-
FL782LE	18.1"	TCO 99	1.349,-
FL1800P			
NEC	18.1"	TCO 99	1.439,-
LCD1850DX	18.1"	TCO 99	1.199,-
LCD1850E	18.1"	TCO 99	1.599,-
LCD1880SX			
SAMSUNG	15.0"	TCO 99	579,-
SynCMaster 151B	15.0"	TCO 99	999,-
SynCMaster 151MP	17.0"	TCO 99	1.049,-
SynCMaster 171B	17.0"	TCO 99	899,-
SynCMaster 171S silver	19.0"	TCO 99	1.799,-
SynCMaster 191T			
SANTRON	15.0"	TCO 99	509,-
51SAP	17.0"	TCO 99	799,-
71S			
SHARP	15.0"	TCO 99	559,-
LLT-15S1	15.0"	TCO 99	499,-
LLT-15V1	15.0"	TCO 99	649,-
LLT-1512W	16.0"	TCO 99	799,-
LLT-1610W	17.0"	TCO 99	1.649,-
LLT-1811 W			
SONY	15.0"	TCO 99	599,-
S51	15.0"	TCO 99	639,-
S51 B	15.0"	TCO 99	659,-
MS10	16.0"	TCO 99	959,-
M61	17.0"	TCO 99	1.499,-
M61B	18.0"	TCO 99	1.499,-
M81	18.0"	TCO 99	2.249,-
N80			

KOMPLETT-PCs

Avitos Intel PIV 1.8 GHz

GEHÄUSE: Midi-Tower
MOTHERBOARD: MSI MS-6398 Socket478/1845D ATX
CPU: Intel PIV 1.8 GHz
RAM: 256MB DDR-RAM
HDD: 60 GB
GRAFIK: Gainward GeForce4 PowerPack
Pro/100 TV
SOUND: TerraTec Sound-System SiXPack 5.1+ 16x/48k
DVD-ROM: 10/24/40x ATAPI
CD-RW: Tastatur und Maus
ZUBEHÖR: KPC1036

~~1.199,-~~
1.199,-



31,10 EURO/Monat

Laufzeit: 48 Monate
Effektiver Jahreszins: 11,9%

Avitos Sculptor III 1.2 GHz

GEHÄUSE: Intertech Miditower
350 W USB
MOTHERBOARD: Elitegroup K7VZA KT133 A
CPU: AMD Duron 1.2 GHz
RAM: 128 MB PC-133 50-RAM
HDD: 20 GB UDMA-100
GRAFIK: 32 MB TV-out 12x/40x ATAPI
FLOPPY: 1.44 MB 3.5"
ZUBEHÖR: Business Tastatur PS/2
3 Tasten Maus PS/2

Art.-Nr.: KPC241

~~499,-~~
499,-

AUSGEZEICHNET!

Presseberichte und -empfehlungen: Nähere Infos unter www.avitos.com



Avitos · Theodor-Heuss-Str. 18 · 35440 Linden
Fon: 01805-606065 · Fax: 01805-606045
(0,12 Euro/Min.)

Unser Laden in Linden hat für Sie geöffnet:
Mo.-Fr. 9:00-20:00 Uhr · Sa. 9:00-14:00 Uhr

Avitos gewährleistet einen
sicheren Online-Kauf.



AVITOS
www.avitos.com

VIDEOS

AKTUELL

Das PC-Games-Testcenter
Tipps-Video Jedi Knight 2

VORSCHAU

Warcraft-3-Reportage

TEST

Grand Theft Auto 3
Hotel Gigant
K. Hawk
Racing World Kart 2002
Port Royale
Soldier of Fortune 2
Spider-Man
Sudden Strike 2
The Elder Scrolls 3: Morrowind

TRAILER (NUR DVD)

Archangel
Industriegigant 2
Operation Flashpoint: Resistance
Robin Hood

PATCHES

Civilization 3 v1.21f (e)
Cultures 2 v1.05 (d)
Delta Force Land Warrior v1.00.34 (e)
Die Gilde v1.02 (d)
IL-2 Sturmovik v1.04b v1.04 (e)
Jedi Knight 2 v1.03 (e)
MoH: Allied Assault (dt.) v1.11 (d)
Nascar Racing 2002 Season v1.1.0.1
RT Loopy Landscapes v1.20.013 (d)
Rollercoaster Tycoon v1.08.187 (d)
Schiene & Straße v1.1 (d)
Software Tycoon v1.02 (d)
Spider-Man: The Movie v1.1 (e)
Steel Beasts Gold Missing Map (e)
Steel Beasts v1.226 v1.195 (e)
Sub Command v1.051 (d)
Warrior Kings v1.3 (d)
Zanzarah Multiplayer-Patch v1.003 (d)

TREIBER

WINDOWS 9X UND ME:

ATI OEM Treiber 7.68
ATI Radeon 4.13.9021
Nvidia 3D Stereo Treiber 28.32
Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer) Win9x
Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer) WinMe

WINDOWS 2000 UND XP:

ATI OEM Treiber 7.68 Win2k
ATI OEM Treiber 7.68 WinXP
ATI Radeon 5.13.01.6043 Win2k
ATI Radeon 6.13.10.6043 WinXP
Nvidia 3D Stereo Treiber 28.32
Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer)

TOOLS

Asus Athlon-Thoroughbred
DirectX 8.1 Win2k
DirectX 8.1 Win9x_Me
Gamespy
Nvidia Refresh Fix
Rage3D Radeon Tweaker
RefreshLock 1.48
RivaTuner 2.0 RC 10.2
TlTool Beta 6
WinDVD (nur DVD, Trial-Version)
WinZip

SPECIALS

Dungeon Siege Editor
Tipps zu Sudden Strike 2
Wallpapers

TOP-DEMO | JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

In einem eigens erstellten Level treten Sie mit dem Jedi-Ritter Kyle Katarn gegen Horden von Imperialen Sturmtruppen an. Weit entfernten Gegnern leuchten Sie am besten mit Ihrem Blastergewehr heim, im Nahkampf ist das Lichtschwert Ihr bester Freund. Schüsse lenkt Kyle damit automatisch ab, ausweichen und attackieren müssen Sie allerdings selber. Tipp: Mit etwas Geschick können Sie Gegner von oben angreifen oder an den Wänden über sie hinweglaufen.

SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion
[W] Vorwärts
[A] Rückwärts
[S] Links

[D] Rechts
[] Sprung
[F] Primärer Feuermodus
[G] Sekundärer Feuermodus
[F] - [G] : Machtkräfte benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D, OpenGL
HD: 140 MB



AGE OF WONDERS 2

Dieses klassische Rundenstrategiespiel ist ein direkter Konkurrent von Heroes of Might & Magic 4. Während der Vorgänger zahlreiche Innovationen bot, aber leider recht erfolglos war, orientiert sich AoW 2 stärker am großen Vorbild von 3DO. Die Demo-Version bietet nur eine der insgesamt sieben magischen Sphären, demonstriert aber sehr gut die ausgezeichnete KI der Computergegner sowie die spielerische Vielfalt in dem Fantasy-Reich.

SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion
[Cursor] Kartenausschnitt verschieben
[D] Einheit wählen/
Ziel zuweisen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450 MHz,
64 MB RAM
Empfohlen: CPU 650 MHz,
128 MB RAM
3D-Unterstützung: Keine
HD: 200 MB

F1 2002

Die Demo bietet mit der Strecke Australien einen ersten Vorgeschmack auf die Vollversion. Die Teams Ferrari, McLaren, Williams und Sauber streiten hier um die Plätze. Features wie die Fahrschule oder die Telemetrie wurden aus der Demo leider entfernt. Spielerisch gehört F1 2002 nach wie vor zu den besten Simulationen seiner Art – auch wenn sich seit dem Vorgänger F1 2000 kaum etwas verändert hat.

SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion
[A] Beschleunigen
[Y] Bremsen
[C] Links lenken
[C] Rechts lenken
[S] Boxenstopp anknüpfen
[Enter] Box-Kommandos

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450 MHz,
128 MB RAM
Empfohlen: CPU 800 MHz,
256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 500 MB

RACING WORLD KART 2002

Bei Jowoods neuem Rennspiel handelt es sich (obwohl die Vollversion für nur 30 Euro angeboten wird) keineswegs nur um einen Funracer. Die ausgezeichnete Fahrphysik der Kart-Simulation vermittelt ein sehr direktes, karttypisches Fahrgefühl. Die Demo-Version bietet eine kleine, aber feine Auswahl der Strecken, von den drei Championship-Ligen der Vollversion ist ebenfalls nur eine enthalten.

SPIELSTEUERUNG

Taste Aktion
[C] Beschleunigen
[C] Bremsen
[C] Links lenken
[C] Rechts lenken

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450 MHz,
64 MB RAM
Empfohlen: CPU 750 MHz,
256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 130 MB

TOP-DEMO | DUNGEON SIEGE

Auf zum Monsterprügeln! lautet die Devise dieses erstklassigen Action-Rollenspiels. Als wagemutiger Held oder taffe Amazone strecken Sie darin eine riesige Masse an Gegnern nieder. Freuen Sie sich auf zehn Prozent der großen Einzelspieler-Kampagne im Königreich Ehb. In der exklusiven PC-Games-Demo dürfen Sie sich außerdem ca. fünf Stunden auf einem Teil der Mehrspieler-Karte „Halbinsel von Urtrea“ mit allen Quests und Monstern austoben.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel kann komplett mit der Maus gesteuert werden. Im Installationsverzeichnis der Dungeon Siege-Demo finden Sie eine PDF-Datei mit einer ausführlichen Anleitung.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 333 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 250 MB



PIRATEN VOR PORT ROYALE

Das Action-Mini-Spiel zu Ascarons Handels- und Piratensimulation **Port Royale** erweckt einmal mehr das altbekannte **Moorhuhn**-Spielprinzip zu neuem Leben. Sie steuern mit der Maus eine Kanone auf einem Fort, das von beiden Seiten von Piratenschiffen angegriffen wird. Nur wenn Sie Winkel und Richtung korrekt einschätzen, landen Sie Treffer. Als kleines Schmeichelein können Sie währenddessen rechts oben Bilder aus **Port Royale** betrachten.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Maus	Kanone ausrichten
	Kanone abfeuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	20 MB

NEXT GENERATION TENNIS

Next Generation Tennis: **US Open** ist ein ähnlich umfangreiches Spiel wie **Virtua Tennis**, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Die Demo ist stark eingeschränkt: In Paris treten Sie auf Sand mit Tim Henman oder Sebastian Grosjean gegen den jeweils anderen Akteur an. Allerdings dürfen Sie nur einen halben Satz – also bis der erste Sportler drei Punkte hat – spielen. Die Rolle des Gegners darf auch ein menschlicher Zocker übernehmen, der seinen Akteur mit dem Gamepad oder ebenfalls mit der Tastatur lenkt.

SPIELSTEUERUNG

Am besten spielen Sie mit einem Gamepad, dessen Tastenbelegung sich genauso wie die Tastatursteuerung individuell einstellen lässt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Benötigt
HD:	110 MB

TOP-DEMO | TONY HAWK'S PRO SKATER 3

In der Demo zur exzellenten Skateboard-Simulation dürfen Sie den ersten Level „Gießerei“ komplett spielen. Dabei müssen Sie diverse Aufgaben meistern, etwa einen bestimmten Highscore knacken, Gegenstände aufsammeln und vorgegebene Tricks zeigen. Obwohl Sie das Spiel per Tastatur steuern können, ist das Handling per Gamepad deutlich besser. Egal, was Sie verwenden: Im Optionsfenster, das beim Starten des Spiels erscheint, müssen Sie zunächst die Steuerung konfigurieren oder die Standard-Belegung bestätigen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Am besten spielen Sie mit einem Gamepad, dessen Tastenbelegung sich genauso wie die Tastatursteuerung individuell einstellen lässt.	

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 900 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	85 MB



MOBILE FORCES

Nichtig hätte **Mobile Forces** den Ego-Shooter **Counter-Strike** vom Thron der Online-Spiele verdrängen sollen, doch die zu groß geratenen Karten werden einen solchen Erfolg wohl verhindern. Offline macht **Mobile Forces** allerdings jede Menge Spaß – nicht zuletzt wegen der Fahrzeuge, der abwechslungsreichen Maps und der guten Gegner-KI. Für diese Demo stehen eigene Internet-Server bereit.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion	Taste	Aktion
	Vorwärts		Rechts
	Rückwärts		Primärer Feuermodus
	Links		Sekundärer Feuermodus

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 750 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	130 MB



SUDDEN STRIKE 2

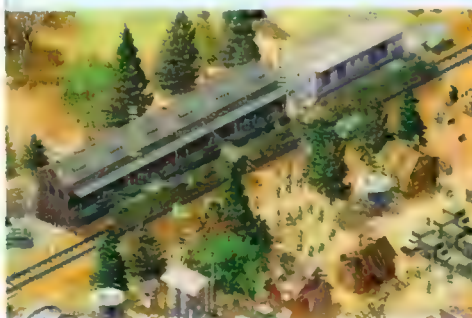
Die Demo ermöglicht Ihnen einen Ausblick auf das Echtzeit-Strategiespiel. Sie schlüpfen in die Rolle eines japanischen Generals. Mit einer Truppe Infanteristen müssen Sie auf einer Pazifik-Insel gefangene Piloten befreien. Um zu gewinnen, müssen Sie die gegnerischen Geschütze und Tanks erobern.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Einheit auswählen
	Einheit zum Zielpunkt bewegen/Gegner attackieren

Systemanforderungen

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	65 MB



TOP-10-DEMOS

PLATZ

- 1 Dungeon Siege
- 2 Jedi Knight 2
- 3 Tony Hawk's Pro Skater 3
- 4 The Sum of all Fears (DVD)
- 5 Sudden Strike 2
- 6 Racing World Kart 2002
- 7 Age of Wonders 2
- 8 F1 2002
- 9 Mobile Forces
- 10 Next Generation Tennis

TOP-DEMO | THE SUM OF ALL FEARS

Mit **The Sum of all Fears** präsentiert Ubi Soft das Spiel zum neuen Tom-Clancy-Kinofilm. Der **Ghost Recon**-Ableger hält in der Demoversion einen Mehrspieler- und einen Einzelspieler-Level bereit. Letzterer führt Sie als Kommandant eines Einsatztrupps durch ein Trainingsgelände, auf dem Sie zwei Geiseln befreien und eine Bombe entschärfen sollen. Sie kontrollieren Ihren Spielcharakter ganz nach Ego-Shooter-Standards, Ihre Kameraden folgen automatisch.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Maus	Zielen
Esc, ←, →, ↑, ↓	Vorwärts, rückwärts, links, rechts
[]	Aktion auslösen (etwa Tür öffnen)
Mausrad	Zoom
1 bis 4	Waffen wählen
[F]	Feuer, Gegenstand benutzen
[R]	Rennen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	155 MB



TEAM FACTOR

Ziehen Sie sich warm an! Denn in unserer Demo zum Taktik-Shooter **Team Factor** geht es heiß her. Als Mitglied eines von drei Teams ziehen Sie in die virtuelle Schlacht und zeigen Ihren Mitspielern, was in Ihnen steckt. Die Demoversion enthält zwei Karten und ist ausschließlich über Internet und Netzwerk spielbar. Auf den Einzelspielermodus mit Bots müssen Sie leider noch warten.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	OpenGL
HD:	100 MB



ROLLERCOASTER TYCOON (CLASSIC)

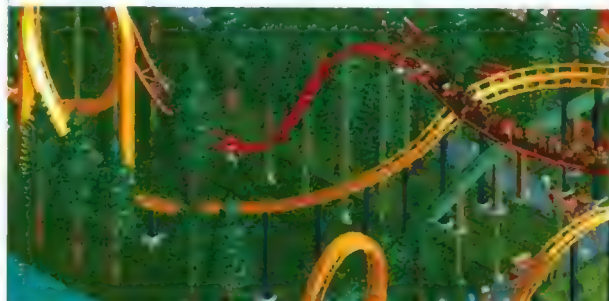
Passend zur Rubrik „Was macht eigentlich ...?“ bieten wir Ihnen die Demo des Bestsellers an. In drei Szenarien können Sie beweisen, ob Sie das Zeug zum Achterbahn-Designer haben. Stattdessen Sie Ihren Park mit Attraktionen und Wegen aus und locken Sie möglichst viele Besucher in Ihre Anlage. Einschränkungen: max. 25 Minuten Spielzeit pro Szenario, kein Laden und Speichern möglich.

SPIELSTEUERUNG:

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 90 MHz, 16 MB RAM
Empfohlen:	CPU 350 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	40 MB



EXTRAS DER PC-GAMES-DVD

DEMOS

Rollercoaster Tycoon (Classic)
Team Factor (Neu)
The Sum of all Fears

SHAREWARE-SPIELE

1st Go Warkand III Story-Book
Angriff vom Saturn
AnySnake
Bubble Shooter
Das Liebesorakel
Der fünfte Raum
Der lange Weg zur Krone 2
Der Weg des Kneigers
Die Redaktion
Disasteroids
Happy Balla
Kraakout
Skymaze
Solar Wars
Taxi Tycoon 1.1
Tunnel Fighter

SHAREWARE-TOOLS:

Grafika-Tools:
Macromedia Authorware (Trial)
Macromedia Director (Trial)
Macromedia Dreamweaver MX (Trial)
Macromedia Fireworks MX (Trial)
Macromedia Flash MX (Trial)
Macromedia FreeHand 10 (Trial)
The Panorama Factory 2.4
Internet-Tools:
HTML & Graphic Optimizer 2.55
OnlineMonitor 2.15
WS_FTP Pro 7.017
System-Tools:
CPUIdle 5.9
SiSoft Sandra Standard 2002.1.8.59
WinDVD (Trial)
WinRAM Turbo Pro 4.70
(Trial Version)
PATCH-DATENBANK
Age of Empires v1.0c (d)
Age of Empires 2 - The Conquerors v1.0c (d)

Age of Empires 2 - Age of Kings v2.0a (d)
Allies vs. Predator 2 v1.0.9.4 (d)
Anachronox v1.01 (e)
Anarchy Online v1.38 (e)
Anarchy Online v1.39 (e)
Anno 1602 - Neue Inseln neue Abenteuer Windows XP Patch
Anno 1602 Windows XP Patch
Anstoss 3 Ab-Karten-Fix (d)
Anstoss 3 v1.40 (d)
Anstoss Action v1.12 mit Anstoss 3 (d)
Anstoss Action v1.12 ohne Anstoss 3 (d)
Aquanox v1.15 (d)
Aquanox v1.17 von v1.15 (d)
Baldur's Gate 2 Update #1 (d)
Battle Realms v1.01 incl. Battle Pack #1 (d)
Biathlon 2002 Update (d)
Black & White v1.100 (d)
Bundesliga Manager Xv1.10 (d)
C&C - Alarmstufe Rot 2 - Yuri's Revenge v1.01 (d)
C&C - Tiberian Sun v2.03 (d)
C&C Renegade v1.015 (d)

Civilization 3 v1.17 (e)
Colin McRae Rally 2.0 v1.09 (d)
Comanche 4 v1.0.1.15 (d)
Commandos 2 - Men of Courage v1.2 (d)
Cossacks - European Wars v1.15 (d)
Cossacks - European Wars CD-ROM v3.03 (d)
Cossacks - The Art of War v1.29 (d)
Cultures - Die Entdeckung Vinlands Netzwerk Update v2.27 (d)
Cultures - Die Entdeckung Vinlands v2.02 (d)
Deus Ex - Einzelspieler v1.014f (d)
Diablo 2 - Lord of Destruction v1.09d (int)
Diablo 2 v1.09d (int)
Die Siedler 4 v2.0.1.056 (d)
Die Sims v1.1 - Bildrelease (d)
Die Völker 2 2.01 to 2.02 (d)
Driver v2.1 (d)
Emperor - Battle for Dune v1.08 (d)
Emperor - Battle for Dune v1.09 (d)
Empire Earth v1.0.4.0 (d)
Etherods v1.04 (d)
Fußball Manager 2002 Textmodus Editor
Fußball Manager 2002 Update
Fußball Manager 2002 Datenbankupdate 4

Ghost Recon v1.1.5.0 (d)
Gothic v1.06h (d)
Grand Prix 3 v1.13 (d)
Harry Potter u. d. Stein d. Weisen v1.1 (d)
Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02 (uk)
Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02 (us)
IL2 Sturmovik v1.03 (e)
Lemmings Revolution Update #1 (d)
Mechwarior 4 - Vengeance v2.0 (d)
Midtown Madness 2 XP Patch
Monopoly Tycoon v1.3 (e)
Moorhuhn 2 v1.1 (d)
Moto Racer 3 v1.1 (d)
Need for Speed 4 - High Stakes v4.50 (d)
New York Race Patch #6 (e)
Operation Flashpoint Upgrade 4 v1.4 (d)
Operation Flashpoint v1.0
Operation Flashpoint v1.2
Operation Flashpoint v1.3
Operation Flashpoint v1.42
Operation Flashpoint v1.45
Operation Flashpoint v1.46
Pizza Connection 2 v1.006 (d)
Rainbow Six - Rogue Spear - Black Thorn v2.61 (d)

Rally Trophy v1.01 (e)
Raymen 2 (crashfix for level 10)
Red Faction v1.10 (d)
Search & Rescue v1.01 (e)
Serious Sam - The First Encounter v1.05 (d)
Siedler 4 Trojaner-Add-on v2.0.1056 von v2.0.1050 (d)
Soul Reaver 2 v1.02 (d)
Star Trek Armada 2 v1.1 (d)
Starcraft v1.09 (d)
Stronghold v1.1 (d)
Sub Command v1.05 (e)
Sudden Strike CD-ROM Erkennungsfix
Sudden Strike Forever Patch #4 (d)
Sudden Strike v1.2 (d)
Thief - The Dark Project v1.33 (e)
Throne of Darkness v1.2.18.8 (d)
TOCA 2 Touring Cars v4.1 (d)
Tomb Raider 3 v1.01 (d)
Tomb Raider 4 - The Last Revelation v1.1 (d)
Train Simulator #1 (e)
Tropico v1.0.7 (d)
Tomb Raider 3 v1.01 (d)
Tomb Raider 4 - The Last Revelation v1.1 (d)
Wer wird Millionär v1.26 (d)
Wiggles v1.0.844 (d)
Z - Steel Soldiers v1.30 (d)

Krasse Grafikkarten zu gewinnen

Echt edel und sauschnell: Zusammen mit Visiontek verlost PC Games erstklassige Grafikkarten.

Visiontek hat mit seiner Xtasy-Reihe Grafikboards mit fünf verschiedenen Geforce4-Chips im Angebot. Darunter sind neben dem ultimativen Geschwindigkeits-Meister Geforce4 Ti-4600 auch Einsteigerplatinen wie die Ti-4200 oder Grafikkarten aus der günstigen GF4-MX-Serie. In diesem Monat können Sie begehrtenwerte Spieler-Hardware im Gesamtwert von 2.700 Euro gewinnen. Sie wollen Ihren PC mit der Xtasy Geforce4 Ti-4600 aufrüsten? Kein Problem. Um teilzunehmen, müssen Sie lediglich den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und ihn einsenden. Wir drücken Ihnen die Daumen!

TEILNAHME-BEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Visiontek Europe Ltd. und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 30. Juni 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.



8x Spieler-Grafikkarten von Visiontek

1x Xtasy Geforce4 Ti-4600

Das absolute Flaggschiff der Xtasy-Reihe besitzt mit dem Geforce4 Ti-4600 den schnellsten 3D-Grafikchip, der momentan auf Spieler-Grafikkarten verbaut wird. Die Steckkarte besitzt einen TV-Ein- und -Ausgang und einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme.
Chiptakt: 300 MHz, **Speichertakt:** 650 MHz effektiv



Wert ca. 599 €

2x Xtasy Geforce4 Ti-4400

Dank Geforce4-Ti-Chip ist auch dieses Xtasy-Board voll DirectX-8-kompatibel. Durch Pixel und Vertex Shader sorgt die High-End-Platine in aktuellen Spielen wie Aquanox, Morrowind (siehe S. 106) oder Incoming Forces für erstklassige 3D-Performance.
Chiptakt: 275 MHz, **Speichertakt:** 550 MHz effektiv



Wert ca. 499 €

1x Xtasy Geforce4 Ti-4200

Die kleinste Geforce4-Ti-Grafikkarte ist ein Preis-Leistungs-König – vollkommen DirectX-8-kompatibel und in den PC-Games-Benchmarks schneller als eine Geforce3 Ti-500. Kurz: eine perfekte Platine für schmalere Geldbeutel und trotzdem auf dem neuesten Stand der Technik.
Chiptakt: 250 MHz, **Speichertakt:** 444 MHz effektiv



Wert ca. 299 €

2x Xtasy Geforce4 MX-440

Diese Einsteiger-Grafikkarte beherrscht DirectX-7-Effekte und ist besonders für Spieler interessant, die auch ältere 3D-Spiele aus den letzten zwei Jahren spielen. Mit dem im Lieferumfang enthaltenen Software-DVD-Player PowerDVD können Sie den TV-Ausgang auch für DVD-Filme nutzen.
Chiptakt: 270 MHz, **Speichertakt:** 400 MHz effektiv



Wert ca. 199 €

2x Xtasy Geforce4 MX-420

Zuverlässig und günstig – diese Beschreibung trifft auf die MX-420-Platine vollkommen zu. Sie besitzt 64 MByte SDR-SDRAM und einen TV-Ausgang, der dank der NView-Funktion das PC-Bildsignal auf dem Fernseher ausgeben kann.
Chiptakt: 250 MHz, **Speichertakt:** 166 MHz



Wert ca. 170 €

4x Visiontek T-Shirts

Als kleine Trostpreise gibt es vier T-Shirts für die heiße Jahreszeit zu gewinnen. PC Games und Visiontek wünschen Ihnen viel Glück.



Wert ca. 15 €

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes PC- oder Videospiel verkaufen? Oder sind auf der Suche nach einem bestimmten Produkt? Dann sind sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in unserem Kleinanzeigenmarkt erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft. Nutzen Sie unseren Kleinanzeigen-Coupon auf der vorhergehenden Seite, legen Sie 5,- Euro in bar oder als Scheck bei und senden ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

Verkaufe PC-Spiele, alle in Top-Zustand, Liste auf Anfrage unter TotalXS@gmx.net, Preise nach Vereinbarung.

PSone-Spiele und verschiedene ältere und neuere **PC-Spiele** zu verkaufen. Tel.: 09944/2239

ATHLON 1800XP, 16x DVD, 32x Brenner, 40 EBHPP, Geforce2 MX TVout, Floppy, Sound 300 W Designtower, 256 DDR RAM 729,- Euro FP, Tel.: 01794970644

AMD-K6-2-400-MHz-Prozessor und zwei Festplatten, 8 und 20 GB. Preis Festplatten: 80,- & 100,- Euro. Prozessor Preis nach V. Tel.: 039953/70060

<http://www.computerplace.de> News, Reviews, Software, Hardware. Die neue News-Community im Netz.

Microsoft Wheel Mouse mit Kugel 10,- Euro; IL2 Sturmovik mit Hülle 20,- Euro; Ghost Recon mit Hülle 20,- Euro. Tel.: 034204/65424

AMD Athlon Classic 1000 MHz, passend für SLOT A. Bitte kein übertakten. Tel.: 01604584506

Verkaufe 2 Mainboards 1x Abit KR7A Roid For AMD CPU 1x ASUS A7V266-E. Beide Mainboards sind so gut wie neu! Preis je 130 Euro. E-Mail: jkoos@pt.lu

Neue 4D Optische Maus + Ladestation ohne Kugel + kein Kabel für 30 Euro mit Treiber USB u. PS/2 ohne Neupackung. Tel.: 04321/61548

Verk. DragonballZIG+ Spiele für PSX 4, verschiedene alle Kino-Filme, von Dragonball-Z-Comics Specils, such Dragonball-Spiel für PS2. Tel.: 01759951969

Verkaufe Originalversion Black and White für 25,- Euro und Roland Garros 2001 für 15,- Euro. E-Mail: ssuter2000@yahoo.com oder Tel.: 0041613017990.

Verkaufe Drucker HP Designjet 10ps mit 6 Ersatzpatronen und Druckköpfen. Neupreis ca. 1.000,- Euro, VB 450,- Euro. Tel. 07454920572, Sulz 72172

Verkaufe Programm, womit man PSX1-Spiele auf dem PC spielen kann für 3,- Euro o. VK. und über 100 PC-Spiele

für 1 Euro. E-Mail an: tobiasmoritz@t-online.de

Handy Siemens S45, neu, noch mit Garantie, für 200,- Euro zu verkaufen. E-Mail: LechKoenig@aol.com

Verkaufe AMD Duron 700-MHz-Prozessor inkl. passendem Lüfter (ein Jahr lang gebraucht) für 35,- Euro! E-Mail: dprkmail@web.de

Suche billiges 3D-Studio MAX und Bücher zu C++, C+ oder C. E-Mail: RbrtHb@aol.com

Suche alte u. neue PC-Spiele m. Anl. u. Verpackung sowie alte Ausgaben von Happy Computer. E-Mail: fralbe@aol.com. Tel.: 06022/614588, Fax 614587

FAN sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo, Sony und Sega Systeme sowie XBox – gerne auch komplette Sammlungen, CALL: Michael 0170-5856780.

Die einfachsten und effektivsten Wege im Internet viel GELD zu verdienen. Topaktuell und alters-unabhängig! www.eWin.de. vu

PLZ-GEBIET 0

ANIMEHELL SHOP

Ihr Shop für PS2, XBOX, GB, NGC, Anime und viele mehr.
Animehell-Shop, Bismarckstr. 1, 76744 Wörth, Tel. 0160-91289804
E-Mail: Mark@animehell.de
<http://www.animehell.de>
ACHTUNG! Kein Ladenverkauf!
Fax: 07271/49273

PLZ-GEBIET 6

GAME CAFE CYBERNET INTERNET

www.cybernet-cafe.de
63065 Offenbach
069-80052560
Schloßstrasse 20-22

PLZ-GEBIET 9

Top-Beratung und Service PC-, Videospiele, Importe 18'er Bereich, 16 LAN PC's PC-Hardware, DVD's uvm.

Fun MEDIA

www.funmedia.de
Online bestellen oder vorbeikommen!
Rothenburger Str. 5 Im PRISMA am Plärrer 90443 Nürnberg Tel.: [0911] 2877083

SPIELRAUM

Videospiele Exoten + Oldies
Tel. 09131/2050-93 Fax -83
Gratis-Komplettkatalog anfordern!

NEO-GEO, PC Engine, SNES, NES, Mega Drive, 32 X, Saturn, Mega CD, Atari Jaguar/Lynx, Wonderswan, Master System, 3DO, Virtual Boy, VCS u.v.m.

Bohlenplatz 22 - 91054 Erlangen
E-Mail: Spiel-Raum@t-online.de

PC & Videospiele aus USA
UK+Japan+gebraucht+neu
Soundtracks+DVD+Figuren
Videos+Poster+Tradingcards
Wikingerschmuck+Headshop
Naa, Lust auf mehr ?!

0345 / 2002456

eXcalibur videogames
...unders, aber besser

Hier könnte
IHRE
Anzeige
stehen!

PC Games
+ Playzone Kombi:
EUR 350,-



www.Pazifica.com

Der preisgünstigste Games-Shop

PC

GTA 3 für € 42,99
Port Royale für € 38,99
Warcraft 3 *28.06.* für € 42,99

Playstation 2

Commandos 2 *21.06.* für € 54,99
Drakan für € 51,99
Final Fantasy X für € 57,99

+++48-Std. Lieferung+++Geringe Versandkosten+++
++Garantierte E-Mail Beantwortung innerhalb 90 Min++

www.FAIRPLAYGAMES.de

Tel.: 034204 / 37842 • Fax: 37843

www.gamesparerer.de

www.Ihre-Internetadresse.de

PC Games + Playzone Kombi, Klein: EUR 90,-



CALL 0180. 5 10 11 90-1

ECIDE

+

+

+

+

VOTE NOW!

+

+

+

V

>DU HAST IMMER EINE WAHL. UND MIT JEDER ENTSCHEIDUNG, DIE DU TRIFFST, VERÄNDERST DU DIE WELT. SCHALT DICH EIN - UND SAG DEINE MEINUNG: BEI VIVA^{PLUS} IM TV ODER IM INTERNET. DIE WELT HÖRT AUF DICH. YOU DECIDE.

>DEUTSCHLAND: CALL 0180. 5 10 11 90-1 >FRANKREICH: CALL 0180. 5 10 11 90-2 >EGAL: CALL 0180. 5 10 11 90-3
SMS-KURZWAHL: 73070 (SEND: "DEUTSCHLAND"/"FRANKREICH"/"EGAL") ODER WWW.VIVAPLUS.TV / AOL KEYWORD: VIVAPLUS
ZEITRAUM DES VOTINGS: 01. 06. - 30. 06. 2002
Jeder Anruf kostet € 0,12 pro Minute (CompuTel). Anruf nur mit Genehmigung des Anschlussinhabers.



CALL 0180. 5 10 11 90-2

YOU DECIDE

VOTE NOW! + + + VOTE NO

 **VIVA** PLUS

Leser fragen, PC Games antwortet

Hellseher

Betreff: Vorschau Unreal Tournament 2003

Soeben habe ich dank Abo die Ausgabe 06/2002 erhalten. Offen gesagt bin ich tief betroffen, dass ich darin keinen Artikel gefunden habe, der sich mit dem Blutbad am Erfurter Gymnasium vor gut einer Woche beschäftigt. Im Rahmen dieses grauenhaften Geschehens sind die Vorwürfe an die Computerspiele-Industrie, Gewalt zu verherrlichen, wieder laut geworden. Szenen aus **Unreal/UT** wurden sogar explizit in der Tagesschau und anderswo gezeigt. Ist es da nicht die Pflicht eines so verbreiteten Magazins, sich erneut mit diesem Thema auseinander zu setzen? Ich weiß, dass dies in früheren Ausgaben bereits der Fall war, doch die aktuellen Umstände ließen mich fest davon ausgehen, dass Sie, vor allem im Hinblick auf den großen Anteil Ihrer minderjährigen Leser, sich erneut in der Verantwortung sehen würden, dieses Thema breit zu diskutieren. Ich selbst nahm am Wochenende nach dem Anschlag an einer lange geplanten Home-LAN-Party teil, auf der überwiegend Shooter gespielt wurden. Alle Teilnehmer (um die 30 Jahre alt) hatten dabei ein ungutes Gefühl, das erst durch eine angeregte Unterhaltung über dieses Thema besänftigt werden konnte. Als ein Spieler später fragte: „Hast du auch die Karte Erfurt?“, war aber keinem zum Lachen zumute. Bitte zeigen Sie diesem Thema in der nächsten Ausgabe nicht wieder die kalte Schulter, auch wenn die Aktualität bis dahin sicher bedenklich abgenommen haben wird.

FLORIAN GIEBELER, PER E-MAIL

Ähnliche Briefe und Mails haben wir von vielen Lesern erhalten. Das Massaker von Erfurt ereignete sich am Freitag, den 26. April – zu diesem Zeitpunkt befand sich das Heft schon auf dem Weg zu den Abonnenten (die

meisten hielten ihr Exemplar bereits einen Tag später in Händen), in den Handel kam das Heft am 30. April. Der Redaktionsschluss für diese Ausgabe lag eine Woche vor Erfurt – Sie werden verstehen, dass wir mangels hellseherischer Fähigkeiten solche Geschehnisse nicht vorhersehen können. Davon abgesehen, werden wir auch weiterhin umfassend über alle in Deutschland erhältlichen PC-Spiele berichten, weil dies unsere Leser zu Recht von uns erwarten. Auch dann, wenn es sich um ausgesprochen kontrovers diskutierte Spiele wie **GTA 3** oder **Soldier of Fortune 2** handelt. Wir berichten über den gesamten Spielmarkt, bewerten Neuerscheinungen und weisen auch auf Titel hin, die aufgrund brutaler Szenen nicht in Kinderhände gehören. Allerdings sehen wir uns nicht als Zensurstelle, die auswählt, was Spielern und Lesern zu gefallen hat und was nicht.

Dungeon-Siege-Wertung

Betreff: Spiel des Monats

Wie begründet ihr, dass dieses Spiel „nur“ 88 Prozent bekommt? Ihr sprecht von „grafisch richtig reizvoll“, „süchtig machende Wirkung“, zieht sogar einen Vergleich zum Fantasy-Epos **Herr der Ringe** heran. Alles in allem Kommentare, die für eine Wertung jenseits der 90 Prozent sprechen! Auch bitte ich zu beachten, dass es meiner Meinung nach über Monate hinweg kein Spiel gegeben hat, welches in der Motivationskurve zum Ende hin fast den oberen Rand der Skala durchschlägt. Zwar bin ich mir durchaus im Klaren darüber, dass die Handlung ziemlich linear abläuft, aber das alleine ist doch kein Grund, ein solches Spiel unterhalb der magischen 90-Prozent-Marke zu bewerten. Denn wie im Artikel schon gesagt wurde: Die lineare Handlung fällt im Spielverlauf fast gar nicht auf.

Ich würde mich um eine Beantwortung auf die Frage nach der niedrigen Wertung freuen, da ich mich mit gut zwei Dutzend meiner Bekannten darüber unterhalten habe und diese ebenso der Meinung waren, dass **Dungeon Siege** eine bessere Wertung verdient hätte. Über einen eventuellen Abdruck meiner Kritik an der Wertung würde ich mich ebenso freuen, da ich mir sicher bin, nicht der Einzige zu sein, der so denkt.

ALEXANDER ROTHE, PER E-MAIL

Das Leser-Feedback zu **Dungeon Siege** (diesmal auf Seite 105) zeigt, dass es durchaus unterschiedliche Ansichten zum Thema **Dungeon Siege** gibt – die einen preisen Grafik, Steuerung und Atmosphäre, die anderen rügen die Linearität des Spielverlaufs und die arg simplen Quests. Im Test haben wir auf all diese Dinge hingewiesen. Nur wenn Story und Charakterentwicklung ähnlich ausgefallen wären wie in **Diablo 2**, könnte man eine 90er-Wertung in Erwägung ziehen.

Akte UT 2003

Betreff: Vorschau Unreal Tournament 2003

Als ich mir letzten Dienstag die neue PCG gekauft hatte, habe ich mich zu Hause gleich auf das **UT 2003**-Video gestürzt! Doch ich wunderte mich, was ich dort im Hintergrund sah. Denn dieser halb verfallene Getränkemarkt kam mir irgendwie bekannt vor. Wenn mich nicht alles täuscht, wird euer „geheimer Ort“ auch Dreieich-Sprendlingen genannt. Stimmt's? Denn als ich nach dem Video gleich dorthin gefahren bin, sah ich auch das Schild von Infogrames dort stehen, das mir vorher nie aufgefallen ist, und ich hatte keinen Zweifel mehr. Macht weiter so!

JAN WEILLER, PER E-MAIL

Ertappt! Das Probespielen von **UT 2003** fand tatsächlich im ehemali-

FUNKENMARIE-CHEN

Grafik und Story von **Soldier of Fortune 2** wurden eigens für den deutschen Markt angepasst – eine Entscheidung, die Activision lange vor der Erfurter Tragödie getroffen hat.



PUBLIKUMSLIEBLINGE Infogrames holte die UT-2003-Macher Jay Wilbour (links) und Mark Rein nach Deutschland.



BIZZ! Dungeon Siege hat bei den Fans voll eingeschlagen.

gen Hauptquartier der Firma Infogrames statt; seit kurzem residiert der Publisher direkt in Frankfurt.

Arts Deutschland ist allerdings der Termin „Ende Mai“ sicher.

CD/DVD kommen (zum Beispiel *Global Operations*, *C&C Renegade*). Da ich selbst keinen schnellen Internetzugang habe, ist es mir nicht möglich, solche Demos mit Freude zu spielen. Bitte berücksichtigen Sie dieses, da es nicht nur mich, sondern auch andere Leser, die vielleicht gar keinen Internetanschluss haben, betrifft! Es wäre also schön, wenn uns Singleplayer-Demos erhalten bleiben! Auch wenn es schwer ist – ich selbst habe auch schon bemerkt, dass viele Spiele-Hersteller nur noch Multiplayer-Demos machen!

CHRISTOPH SEMPER, PER E-MAIL

Wir achten darauf, wirklich alle interessanten Demos eines Monats auf die Demo-CD zu packen. Was aus Platzgründen nicht draufpasst, kommt auf die DVD. Wie Sie richtig feststellen, ist der Anteil der Multiplayer-Demos in den vergangenen Monaten gestiegen. Da wir die Demos jedoch nicht selbst produzieren, sind wir hier auf die Hersteller angewiesen. Bei der Auswahl achten wir darauf, möglichst alle Genres und Vorlieben abzudecken; der Schwerpunkt wird aber auch weiterhin bei Einzelspieler-Demos liegen.

Wo liegt Ebensee?

Betreff: Editorial PC Games 06/02

Auf Seite 3 der PC Games 6/2002 hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen! Zum Thema „Der Industriegigant 2“ wurde behauptet, dass Ebensee im Salzburger Land liegt. Dies ist jedoch falsch! Ich wohne in Gmunden am Traunsee im Salzkammergut – und Ebensee ist eine Nachbargemeinde am anderen Ende des Traunsees. Und der Traunsee, Gmunden und Ebensee gehören zum Bundesland Oberösterreich!

ASTRID GASSENBAUER, GMUNDEN/ÖSTERREICH

Liebe Frau Gassenbauer, Sie haben natürlich Recht – ein dickes „Sorry!“ an alle Ebenseer. Vermutlich kam die Verwechslung deshalb zustande, weil Ebensee im Salzkammergut liegt.

Alles, was Recht ist

Betreff: PC Games im Abo

Ich spiele schon lange mit dem Gedanken, die PC Games zu abonnieren, damit ich sie immer am Erscheinungstag, d. h. druckfrisch habe. Was mich allerdings ärgert und weshalb ich sie noch nicht abonniert habe, ist die Tatsache, dass nur ein Abo-Werber eine Prämie erhält. Wieso nicht derjenige, der von alleine draufkommt, sich sein Abo zu bestellen. Ansonsten muss ich euch ein Lob aussprechen, die PC Games ist immer topaktuell und übersichtlich.

THOMAS BAUER, PER E-MAIL

Diese Frage wird uns sehr häufig gestellt. Allerdings ist es Verlagen aus wettbewerbsrechtlichen Gründen nur gestattet, dem Werbenden selbst eine solch hochwertige Prämie zukommen zu lassen. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um Verwandte, Freunde oder Kollegen handelt oder ob die Personen alle im gleichen Haushalt wohnen oder nicht.

Multiplayer-Demospaß

Betreff: Demos auf CD/DVD

Ich finde es nicht toll, dass immer mehr Multiplayer-Demos auf die Heft-

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbrief, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de/

Spätzünder

Betreff: Report „Verschiebepuzzle“

Ich glaube den Leuten durchaus, dass es schwierig ist, ein Spiel zu programmieren, und ich bin auch der Meinung, dass man sich mehr Zeit nehmen und Bugs ausmerzen sollte, als die Spieler mit einem Spiel zu nerven, das dauernd abstürzt. Natürlich kann man es da auch übertreiben. Erinnert sich noch wer an *Heart of Darkness*? Sechs Jahre von den ersten Previews bis zum Release! Was ich aber nicht verstehe, ist, weshalb sich Spiele, die woanders schon erschienen sind, immer wieder verspäten. Ein Beispiel dafür ist *Sim Golf*, das ihr ja im Heft 03/02 besprochen habt. Es war mal für Februar angekündigt. Im Augenblick rechnet Amazon.de mit Ende Mai. Mal sehen, ob es dieses Jahr noch was wird.

TOPASU, PER E-MAIL

Sid Meier's *Sim Golf* hat sich in der Tat mehrmals verschoben – obwohl das Spiel bereits seit Monaten in den USA erhältlich ist. Nach Auskunft von Electronic

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Dass wir alle politisch korrekt sind, versteht sich von selbst. Aber dass man es auch übertreiben kann, macht mir immer wieder das Werbefernsehen deutlich.

Wenn früher vom Kochen die Rede war, dachte man immer an nette, freundliche Damen vom Maggi-Kochstudio, die allesamt eine Lebensversicherung bei Herrn Kaiser hatten. Inzwischen habe ich an manchen Tagen den Eindruck, Hausarbeit wäre reine Mörrersache. Damit könnte ich ja noch leben, aber Holger und Max trüben doch gewaltig meine Lebensfreude und meine Einstellung zum Kochen. Zwei Typen, ein wenig wie Ernie und Bert, deren sexuelle Orientierung gleichgeschlechtlich ist, und die muffige Tütenpasta für den Inbegriff eines Gourmet-Essens halten. Wenn dann am Ende des Spots „Essen gut, alles gut“ gesummt wird, wird es einem ganz äh ... warm ums Herz. Mal ehrlich – wird im Ernst alles gut, nur weil ich Kräuterlinge verwende? Ist es schlimm, wenn mir das Aroma einer altmodischen Schweinekruste denoch lieber ist? Wenn ich auf meinem Teller so etwas Ekliges wie Tütensuppe vorfinde, ist für mich der Tag gelaufen. Da können alle Mäxxe der Welt so süß zirpen, wie sie wollen! Ich traue mich inzwischen gar nicht mehr kochen, weil es mir nicht recht wäre, für einen Typen wie Holger gehalten zu werden. Nicht, dass ich etwas gegen Typen wie Holger habe – in meinem Unterbewusstsein, welches unheilbar politisch unkorrekt ist, gärt lediglich seit meiner Kindheit eine latente Homophobie – wie bei vielen eher heterosexuell orientierten Männern. Dafür entschuldige ich mich zwar in aller Form, ist aber nicht zu ändern. Schön, wenn wir jetzt alle so politisch korrekt sind, aber ich persönlich vermisse den Marlboro-Mann. Mir geht diese Teddybärsierung der Männer gewaltig auf den Zeiger.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Bier

Servus Rossi,

ihr habt in der Ausgabe 5/2002 bei Tipp 11 von Anno 1503 angegeben, dass im Anno-Bier kein Getreide steckt, weil das Reinheitsgebot 13 Jahre später erfunden wurde! Da muss ich als Bierbrauer Protest einlegen, weil du rein mit Hopfen kein Bier erzeugen kannst! Hopfen ist nur für den Geschmack mehr oder weniger zuständig, aber nicht für die Gärung verantwortlich (also kein Alk) – das geht nur mit Stärke, also zwei oder drei Fachzuckern, wobei hier in Germany nur ein paar vermälzte Getreidesorten erlaubt sind! Könnt ihr jetzt genauer erklären, will aber keinen Roman machen! Also bitte, du bist doch selbst Biertrinker. Wie tüt dir ein Bier schmecken, das nur bitter ist und absolut keinen Alk hat?

SCHÖNE GRÜSSE VON EINEM MÜNCHNER BRAUER, MANUEL

Vielen Dank für deine überaus lehrreichen Ausführungen. Ich werde jedoch auf keinen Fall mit solch komplizierten Syntaxstrukturen arbeiten, wie es in deinen Sätzen polymer vorkommt. Ich entschuldige mich hiermit für den Kollegen, dessen Wissen über Bier lediglich kulinarischer Natur ist, wie bei uns (fast) allen eben. Wir dachten allerdings nicht, dass man für Tipps zu Anno 1503 mehr als nur ein oberflächliches Wissen über Bier braucht, da es den Lesern ja primär um das Spiel – nicht um Hintergründe der Braukunst – geht. Ehe wir noch einmal solch eine Bemerkung machen, wenden wir uns künftig vertrauensvoll an dich. An dieser Stelle sei mir noch eine Bemerkung erlaubt: Aus deinem Schreiben entfernte ich vier grobe, zwölf verzeihliche und drei echt peinliche Rechtschreibfehler. Aber vielleicht wurdest du ja während der Arbeit zu nachdrücklichen Geschmackskontrollen gezwungen ...

Alien

Hallo Rainer!

Als 40-jähriger PC-Grufti hab ich mir vor 3 Wochen einen nigelnagelneuen P4 mit 1,7 Gig und der Spaßbremse Windows XP zugelegt. Nachdem ich jetzt schon fast alle „Bill-Gates-Nötigungs-Programme“ und sonstigen Firlefanz (hab schon überlegt, mich an „Amnesty International“ zu wenden) erfolgreich vom System verbannen konnte, raubt mir ein letztes Problem noch immer den Schlaf: Ständig erscheint ein Fenster mit einem grünen Männchen und folgender Meldung: „Starting network service. Plesae wait“. Und „Plesae“ ist wirklich so geschrieben! War das Bill vielleicht selber?

Was passiert da? Und am wichtigsten: Wie krieg ich das weg? Wäre euch echt dankbar für einen Tipp.

FRED

Spontan würde ich jetzt sagen, dass es da vier Möglichkeiten gibt. 1. Du bist Lehrling von Manuel und deine Blutproben fallen unter das Betäubungsmittelgesetz,

was ich aber aufgrund deines Alters nicht ernsthaft in Betracht ziehe. 2. Außerirdische haben deinen PC übernommen und wollen uns auf diese Weise etwas mitteilen. Eher unwahrscheinlich, da ich mir auf diesem Planeten echt interessantere Plätze vorstellen könnte als dein Wohnzimmer. 3. Du hast irgendwann mal eine CD von AOL angefasst und danach deinen PC. In solchen Fällen kann es zu einer Art „Schmierinfektion“ kommen, welche deinen PC angesteckt hat. Da ich AOL-CDs, die gerade in Zeiten des Pollenfluges vermehrt herumfliegen, nur mit Handschuhen anfasse, verfüge ich leider über kein diesbezügliches Wissen. Ich kann dir da nur raten, dich unter peinlich genauer Beachtung aller Hygienevorschriften mit den fröhlichen Jungs von AOL in Verbindung zu setzen. 4. Du übst bei Manuel eine freiberufliche Tätigkeit als Tester aus.

Blood & Lace

Hi Rossi,

in der Ausgabe 05/02 habt ihr auf Seite 105 einen Artikel über **Blood & Lace** geschrieben. In der Überschrift steht direkt „Trotz der großen Brüste ...“, aber in euren Screenshots wird die besagte Frau nur von hinten gezeigt! Ein unverzeihlicher Fehler! Wenn ihr schon über große Möpfe schreibt, dann solltet ihr sie auch mal zeigen!

FELIX AUS W-TAL

Äh – nur so grundsätzlich: Wir schreiben hier nicht über große, weibliche Körperteile, sondern über Computerspiele. So viel Ordnung muss sein! Wir sind jetzt nicht davon ausgegangen, dass sekundäre Geschlechtsmerkmale in irgendeiner Form bei der Kaufentscheidung eine Rolle spielen. An dieser Stelle drängt sich mir jedoch die Frage auf, warum die Dinger eigentlich „sekundäre“ Geschlechtsmerkmale genannt werden, wo doch jeder Mann zuerst drauf guckt? Thema-

ROSSIS RUMPELK

wechsel: Im linken Bild erkennst du am Boden einen Schatten. Die Beleuchtung kommt von oben. Was glaubst du, was diesen recht großen Schatten geworfen hat? Ihre Handtasche?

Der Schütze

Hey Rainer,

da das ja eh jeder macht, lass ich es mal, eure Zeitschrift zu loben. Ich hab da mal zwei Fragen zum Cover eurer Ausgabe 06/02. Wie hält der Bogenschütze den Pfeil mit nur einem am Pfeil anliegenden Finger fest? Warum setzt der Bogenschütze gerade zum Schuss an, wenn er noch nicht einmal die Bogensehne gespannt hat? Hat der Zeichner dieses Bildes das Prinzip eines Bogens etwa nicht so ganz verstanden?

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN, EUER LESER STEFAN TRÖGER

Nein, wir kämen niemals auf die Idee, eine Abbildung eines schießenden Schützen für unser Cover zu nehmen. Der junge Mann, welcher für das Artwork Modell stand, sollte ja nicht wirklich mit dem Bogen einen Pfeil abschießen, sondern nur ein wenig damit malerisch posen. Die Sehne dazu zu spannen, wäre auch relativ witzlos gewesen, da er im Fall des Abschusses eh nix getroffen hätte. Ist dir nicht aufgefallen, wie der Kerl schießt?

Preisfrage

Hallo,

ich habe mal eine Frage, die die DVD und die beiden CDs betrifft. Wie schafft ihr es, das alles zum gleichen Preis zu produzieren. Die Kosten pro Heft müssen doch nun deutlich höher sein. Erwartet uns da etwa nach ein paar Ausgaben eine Preissteigerung oder Ähnliches???

MFG FLO H.

Interessante Frage. Was ist für dich etwas „Ähnliches“ wie eine Preissteigerung? Abgesehen von dieser elementaren Frage kann ich dich beruhigen: Es ist keine Preissteigerung für die PC Games geplant. Auch nicht etwas „Ähnliches“, was immer das sein soll. Wenn etwas „Ähnliches“ dazu dient, euch mehr Geld aus den Rippen zu leiern, lassen wir es bleiben. Wie wir es schaffen, den Preis zu halten, ist auch recht schnell erklärt. Da wir die jetzige Ausstattung der Games für eine grundsätzlich gute Idee halten (logisch, sonst hätten wir ja die Finger davon gelassen) und unsere Leserschaft da nahezu geschlossen derselben Meinung ist, gehen wir natürlich auch davon aus, das eine oder andere Heft mehr zu verkaufen. An das leise Weinen aus dem Stockwerk, in dem sich unsere Finanzabteilung befindet, haben wir uns inzwischen gewöhnt.

Bei eBay 1A Roller verkauft ...

... und 3D Controller gefunden.



ebay
www.ebay.de

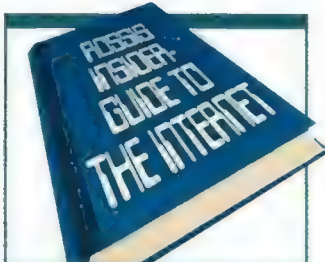
Das können Sie auch!

Clever kaufen und verkaufen auf dem größten Online-Marktplatz der Welt. Hier gibt's alles für Gamebreaks plus eine Million weitere Angebote. Da gibt's nur eins: enter eBay!



ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossi



Diesen Monat gibt es natürlich auch wieder was für den Link des Monats zu gewinnen. Was? Woher soll ich das jetzt schon wissen?

WWW.THEBOOGE.CA/SM/INDEX.HTML



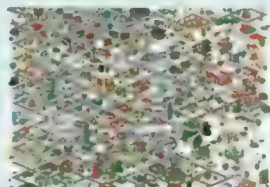
Diese Seite beschäftigt sich mit einem Trend, wie er eigentlich nur aus den USA, dem Land der begrenzten Unmöglichkeiten, kommen kann. Hier outen sich Leute, die eine relativ eigenwillige Beziehung zur Kunst haben.

[HTTP://USERS.HOOPS.NE.JP/SAKYO_K/TITLEPAGE/PAPERCAR.HTML](http://USERS.HOOPS.NE.JP/SAKYO_K/TITLEPAGE/PAPERCAR.HTML)



In Japan, dem Land des Origami, versteht man es, alten Kunstformen ein neues Gesicht zu geben. Nach „Origami für Choleriker“ gibt es nun auch „Origami für Autofreaks“.

WWW.ICONTOWN.NET



Wer seine Nächte damals in Sim City verbrachte, wird sich über Icon Town freuen. Garantiert echtes SC-Feeling, gepaart mit dem Reiz eines Online-Spieles und extrem hohem Suchtfaktor. Natürlich bin auch ich Mitbewohner von Icon Town und bewohne – nein, das müsst ihr selber herausfinden.

Reklamation

Sehr geehrte Damen und Herren, nun habe ich die erste Reklamations-DVD (05/2002) von Ihnen bekommen, musste aber leider feststellen, dass diese auch nicht funktioniert. Mein CD-ROM vom Typ 1 DE CDROM 120D erkennt keinen Datenträger. Es ist zwar kein DVD-Laufwerk, aber mir geht es mehr um die Spiele, Tools etc.

Die anderen CDs aus dem Heft funktionieren einwandfrei. Ich hoffe, Sie können mir helfen.

VIELEN DANK IM VORAUS. SVEN MANNEWITZ

Lieber Herr Mannewitz,

auch wenn Sie nur Tools, Spiele und unser et cetera nutzen wollen, brauchen sie für unsere DVD ein DVD-Laufwerk, da CD und DVD grundsätzlich unterschiedliche Datenträger sind und sich nicht durch den Inhalt definieren. Ich darf an dieser Stelle anmerken, dass in einem CD ROM nicht alles abspielbar ist, das rund ist und auf den Teller passt. Salamischeiben werden, auch wenn die Firma Hircona uns in ihrer rührigen Reklame etwas anderes vermitteln will, ebenso wenig gelesen wie alle anderen Gegenstände, die nicht mit der Bezeichnung „CD“ ausgeliefert werden.

Misstrauisch

Hallo Rainer!

Ich würde gerne wissen, ob auch Leute, die außerhalb Deutschlands leben, die Chance haben, bei euren Gewinnspielen einen Preis zu erhalten. Oder sind diese von vornherein von einem Gewinn ausgeschlossen, weil dann für euch zusätzliche Versandkosten anfallen?

MFG ANDREAS KOPPER

Diese Frage ist nicht so einfach mit Ja oder Nein zu beantworten. Ich will es einmal so formulieren: Wenn die außerhalb Deutschlands Lebenden die homologen Möglichkeiten haben, die jeweilige Fragestellung zu verstehen (also der deutschen Sprache zumindest rudimen-

tär mächtig sind), ungehindert eine Postkarte oder eine E-Mail im verlangten Zeitrahmen zu versenden, auf welcher die (richtige!) Lösung in für uns verständlicher Form geschrieben, beschrieben, umschrieben, abgebildet, eingraviert oder (mittels Sprachaufzeichnung) ausgesprochen ist, oder sie die richtige Lösung uns in einer Form, an die ich bisher nicht gedacht habe, zukommen lassen können, haben sie die gleichen Gewinnchancen.

Geheimer Ort

Servus Rossi,

in eurem Video zu Unreal behauptet ihr, vor einem „geheimen Ort“ zu stehen, aber ich denke, jeder Dreieicher wird euch entlarvt haben. Denn das leer stehende Fabrikgebäude steht in Dreieich-Sprendlingen und ist direkt gegenüber vom Wal Mart. Das Wichtigste aber ist, dass es gleich neben dem Infogrammes-Gebäude liegt, da habt ihr euch also gerade mal ca. 10 Meter bewegt! Ansonsten super Idee mit der DVD + 2 CDs, weiter so!

A.LICHTSINN, DREIEICH

Ich denke, man kann schon davon ausgehen, dass es sich um einen „geheimen Ort“ handelte. Zumal ja selbst Dreieich streng genommen so was wie ein geheimer Ort ist, der lediglich Dreieichern und ein paar anderen bekannt ist. Falls du aber auf den zehn Metern herumreiten willst – es sind dreizehn Meter! Und extra wegen dir werden wir bei so einer Aktion keinen Jet mieten und über einem Tal in den Bergen von Bali abspringen.

Umgehauen

Hallo Rainer,

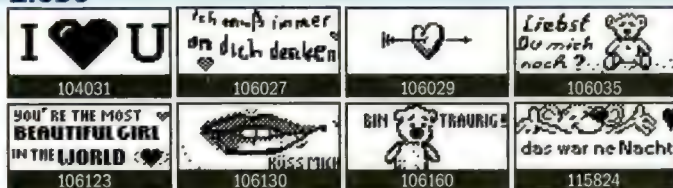
gestern blätterte ich wieder mal in alten Ausgaben der PCG und fand auf der Titelseite eurer Ausgabe 03/2002 unter der Überschrift „Dungeon Siege“ folgende Ankündigung: „Im Heft: Diese Bilder werden Sie umhauen!“. Ich habe inzwischen sämtliche Bilder geradezu pedantisch untersucht, bin ihnen quasi zu Leibe gerückt und habe sie sogar wißt beschimpft – aber keines hat mich „umgehauen“. Habt ihr vielleicht die falschen Bilder abgedruckt?! :-)

MFG EIN VERWIRRTER: THE_MICK

Im umgangssprachlichen Bereich versteht man unter „umhauen“ nicht unbedingt eine Tätigkeit, die mit körperlicher Gewalt verbunden ist. Ich will dich hier nicht über die Feinheiten unserer Muttersprache zulabern. Wenn du unbedingt willst, dass dich diese Bilder umhauen, schick mir deine vollständige Adresse sowie eine Fotokopie deines Ausweises. Die wäre zwingend notwendig, damit es nicht den Falschen erwischt, und ich garantiere dir, dass dich die Bilder dann umhauen werden – wenn es sein muss, auch mehrmals!

Ein Bild sagt mehr als 1.000 Worte ...

Liebe



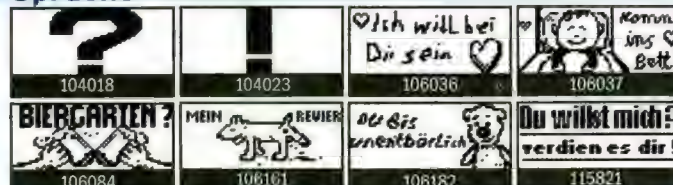
Fun



Comic



Sprüche



→ Klingeltöne ****

Mit unseren Chart-Hits hebst du dich ab vom langweiligen Einheits-Gedudel!

Interpret	Titel	Bestellnr.
Pink	Get The Party Started	115201
Nickelback	How You Remind Me	150280
R Kelly	The Worlds Greatest	115360
Robbie W. And Nicole K.	Somethin Stupid	150269
POD	Alive	115204
Inessa And Dante Thomas	Guilty	115373
Alizee	Moi Lolita	150278
Farin Urlaub	OK	115374
Hoehner Feat Mama Africa	Sansi Bar	150328
Die Prinzen	Deutschland	150301
Tiga And Zyntherius	Sunglasses At Night	150292
B3	Nightfever	115208
No Angels And Donovan	Atlantis	150279
Cypress Hill	Trouble-Lowrider	150324
H-BlockX	The Power	115377
Essential DJ Team	Ong Diggi Dong	115211
Linkin Park	In The End	150299
Afroman	Because I Got High	150285
Lasgo	Something	150294
B3	You Win Again	150295

→ Und so wird's gemacht...

1. Bestellnummer einprägen
2. 0190-84610946 anrufen (€ 1,86/Minute)
3. Den Anweisungen des Sprachcomputers folgen

(*) Nur möglich für Modelle: Nokia 3210/3310/3330/402/6030/6130/6210/6310/6090/6110/6130/6150/6210/6250/6310/6350/6360/6370/6380/6390/6410/6450/6510/6550/6600/6610/6650/6670/6680/6690/6700/6710/6720/6730/6750/6760/6770/6780/6790/6810/6820/6830/6850/6860/6870/6880/6890/6900/6910/6920/6930/6940/6950/6960/6970/6980/6990/7000/7010/7020/7030/7040/7050/7060/7070/7080/7090/7100/7110/7120/7130/7140/7150/7160/7170/7180/7190/7200/7210/7220/7230/7240/7250/7260/7270/7280/7290/7300/7310/7320/7330/7340/7350/7360/7370/7380/7390/7400/7410/7420/7430/7440/7450/7460/7470/7480/7490/7500/7510/7520/7530/7540/7550/7560/7570/7580/7590/7600/7610/7620/7630/7640/7650/7660/7670/7680/7690/7700/7710/7720/7730/7740/7750/7760/7770/7780/7790/7800/7810/7820/7830/7840/7850/7860/7870/7880/7890/7900/7910/7920/7930/7940/7950/7960/7970/7980/7990/8000/8010/8020/8030/8040/8050/8060/8070/8080/8090/8100/8110/8120/8130/8140/8150/8160/8170/8180/8190/8200/8210/8220/8230/8240/8250/8260/8270/8280/8290/8300/8310/8320/8330/8340/8350/8360/8370/8380/8390/8400/8410/8420/8430/8440/8450/8460/8470/8480/8490/8500/8510/8520/8530/8540/8550/8560/8570/8580/8590/8600/8610/8620/8630/8640/8650/8660/8670/8680/8690/8700/8710/8720/8730/8740/8750/8760/8770/8780/8790/8800/8810/8820/8830/8840/8850/8860/8870/8880/8890/8900/8910/8920/8930/8940/8950/8960/8970/8980/8990/9000/9010/9020/9030/9040/9050/9060/9070/9080/9090/9100/9110/9120/9130/9140/9150/9160/9170/9180/9190/9200/9210/9220/9230/9240/9250/9260/9270/9280/9290/9300/9310/9320/9330/9340/9350/9360/9370/9380/9390/9400/9410/9420/9430/9440/9450/9460/9470/9480/9490/9500/9510/9520/9530/9540/9550/9560/9570/9580/9590/9600/9610/9620/9630/9640/9650/9660/9670/9680/9690/9700/9710/9720/9730/9740/9750/9760/9770/9780/9790/9800/9810/9820/9830/9840/9850/9860/9870/9880/9890/9900/9910/9920/9930/9940/9950/9960/9970/9980/9990/0000/0010/0020/0030/0040/0050/0060/0070/0080/0090/0100/0110/0120/0130/0140/0150/0160/0170/0180/0190/0200/0210/0220/0230/0240/0250/0260/0270/0280/0290/0300/0310/0320/0330/0340/0350/0360/0370/0380/0390/0400/0410/0420/0430/0440/0450/0460/0470/0480/0490/0500/0510/0520/0530/0540/0550/0560/0570/0580/0590/0600/0610/0620/0630/0640/0650/0660/0670/0680/0690/0700/0710/0720/0730/0740/0750/0760/0770/0780/0790/0800/0810/0820/0830/0840/0850/0860/0870/0880/0890/0900/0910/0920/0930/0940/0950/0960/0970/0980/0990/1000/1010/1020/1030/1040/1050/1060/1070/1080/1090/1100/1110/1120/1130/1140/1150/1160/1170/1180/1190/1200/1210/1220/1230/1240/1250/1260/1270/1280/1290/1300/1310/1320/1330/1340/1350/1360/1370/1380/1390/1400/1410/1420/1430/1440/1450/1460/1470/1480/1490/1500/1510/1520/1530/1540/1550/1560/1570/1580/1590/1600/1610/1620/1630/1640/1650/1660/1670/1680/1690/1700/1710/1720/1730/1740/1750/1760/1770/1780/1790/1800/1810/1820/1830/1840/1850/1860/1870/1880/1890/1900/1910/1920/1930/1940/1950/1960/1970/1980/1990/2000/2010/2020/2030/2040/2050/2060/2070/2080/2090/2100/2110/2120/2130/2140/2150/2160/2170/2180/2190/2200/2210/2220/2230/2240/2250/2260/2270/2280/2290/2300/2310/2320/2330/2340/2350/2360/2370/2380/2390/2400/2410/2420/2430/2440/2450/2460/2470/2480/2490/2500/2510/2520/2530/2540/2550/2560/2570/2580/2590/2600/2610/2620/2630/2640/2650/2660/2670/2680/2690/2700/2710/2720/2730/2740/2750/2760/2770/2780/2790/2800/2810/2820/2830/2840/2850/2860/2870/2880/2890/2900/2910/2920/2930/2940/2950/2960/2970/2980/2990/3000/3010/3020/3030/3040/3050/3060/3070/3080/3090/3100/3110/3120/3130/3140/3150/3160/3170/3180/3190/3200/3210/3220/3230/3240/3250/3260/3270/3280/3290/3300/3310/3320/3330/3340/3350/3360/3370/3380/3390/3400/3410/3420/3430/3440/3450/3460/3470/3480/3490/3500/3510/3520/3530/3540/3550/3560/3570/3580/3590/3600/3610/3620/3630/3640/3650/3660/3670/3680/3690/3700/3710/3720/3730/3740/3750/3760/3770/3780/3790/3800/3810/3820/3830/3840/3850/3860/3870/3880/3890/3900/3910/3920/3930/3940/3950/3960/3970/3980/3990/4000/4010/4020/4030/4040/4050/4060/4070/4080/4090/4100/4110/4120/4130/4140/4150/4160/4170/4180/4190/4200/4210/4220/4230/4240/4250/4260/4270/4280/4290/4300/4310/4320/4330/4340/4350/4360/4370/4380/4390/4400/4410/4420/4430/4440/4450/4460/4470/4480/4490/4500/4510/4520/4530/4540/4550/4560/4570/4580/4590/4600/4610/4620/4630/4640/4650/4660/4670/4680/4690/4700/4710/4720/4730/4740/4750/4760/4770/4780/4790/4800/4810/4820/4830/4840/4850/4860/4870/4880/4890/4900/4910/4920/4930/4940/4950/4960/4970/4980/4990/5000/5010/5020/5030/5040/5050/5060/5070/5080/5090/5100/5110/5120/5130/5140/5150/5160/5170/5180/5190/5200/5210/5220/5230/5240/5250/5260/5270/5280/5290/5300/5310/5320/5330/5340/5350/5360/5370/5380/5390/5400/5410/5420/5430/5440/5450/5460/5470/5480/5490/5500/5510/5520/5530/5540/5550/5560/5570/5580/5590/5600/5610/5620/5630/5640/5650/5660/5670/5680/5690/5700/5710/5720/5730/5740/5750/5760/5770/5780/5790/5800/5810/5820/5830/5840/5850/5860/5870/5880/5890/5900/5910/5920/5930/5940/5950/5960/5970/5980/5990/6000/6010/6020/6030/6040/6050/6060/6070/6080/6090/6100/6110/6120/6130/6140/6150/6160/6170/6180/6190/6200/6210/6220/6230/6240/6250/6260/6270/6280/6290/6300/6310/6320/6330/6340/6350/6360/6370/6380/6390/6400/6410/6420/6430/6440/6450/6460/6470/6480/6490/6500/6510/6520/6530/6540/6550/6560/6570/6580/6590/6600/6610/6620/6630/6640/6650/6660/6670/6680/6690/6700/6710/6720/6730/6740/6750/6760/6770/6780/6790/6800/6810/6820/6830/6840/6850/6860/6870/6880/6890/6900/6910/6920/6930/6940/6950/6960/6970/6980/6990/7000/7010/7020/7030/7040/7050/7060/7070/7080/7090/7100/7110/7120/7130/7140/7150/7160/7170/7180/7190/7200/7210/7220/7230/7240/7250/7260/7270/7280/7290/7300/7310/7320/7330/7340/7350/7360/7370/7380/7390/7400/7410/7420/7430/7440/7450/7460/7470/7480/7490/7500/7510/7520/7530/7540/7550/7560/7570/7580/7590/7600/7610/7620/7630/7640/7650/7660/7670/7680/7690/7700/7710/7720/7730/7740/7750/7760/7770/7780/7790/7800/7810/7820/7830/7840/7850/7860/7870/7880/7890/7900/7910/7920/7930/7940/7950/7960/7970/7980/7990/8000/8010/8020/8030/8040/8050/8060/8070/8080/8090/8100/8110/8120/8130/8140/8150/8160/8170/8180/8190/8200/8210/8220/8230/8240/8250/8260/8270/8280/8290/8300/8310/8320/8330/8340/8350/8360/8370/8380/8390/8400/8410/8420/8430/8440/8450/8460/8470/8480/8490/8500/8510/8520/8530/8540/8550/8560/8570/8580/8590/8600/8610/8620/8630/8640/8650/8660/8670/8680/8690/8700/8710/8720/8730/8740/8750/8760/8770/8780/8790/8800/8810/8820/8830/8840/8850/8860/8870/8880/8890/8900/8910/8920/8930/8940/8950/8960/8970/8980/8990/9000/9010/9020/9030/9040/9050/9060/9070/9080/9090/9100/9110/9120/9130/9140/9150/9160/9170/9180/9190/9200/9210/9220/9230/9240/9250/9260/9270/9280/9290/9300/9310/9320/9330/9340/9350/9360/9370/9380/9390/9400/9410/9420/9430/9440/9450/9460/9470/9480/9490/9500/9510/9520/9530/9540/9550/9560/9570/9580/9590/9600/9610/9620/9630/9640/9650/9660/9670/9680/9690/9700/9710/9720/9730/9740/9750/9760/9770/9780/9790/9800/9810/9820/9830/9840/9850/9860/9870/9880/9890/9900/9910/9920/9930/9940/9950/9960/9970/9980/9990/0000/0010/0020/0030/0040/0050/0060/0070/0080/0090/0100/0110/0120/0130/0140/0150/0160/0170/0180/0190/0200/0210/0220/0230/0240/0250/0260/0270/0280/0290/0300/0310/0320/0330/0340/0350/0360/0370/0380/0390/0400/0410/0420/0430/0440/0450/0460/0470/0480/0490/0500/0510/0520/0530/0540/0550/0560/0570/0580/0590/0600/0610/0620/0630/0640/0650/0660/0670/0680/0690/0700/0710/0720/0730/0740/0750/0760/0770/0780/0790/0800/0810/0820/0830/0840/0850/0860/0870/0880/0890/0900/0910/0920/0930/0940/0950/0960/0970/0980/0990/1000/1010/1020/1030/1040/1050/1060/1070/1080/1090/1100/1110/1120/1130/1140/1150/1160/1170/1180/1190/1200/1210/1220/1230/1240/1250/1260/1270/1280/1290/1300/1310/1320/1330/1340/1350/1360/1370/1380/1390/1400/1410/1420/1430/1440/1450/1460/1470/1480/1490/1500/1510/1520/1530/1540/1550/1560/1570/1580/1590/1600/1610/1620/1630/1640/1650/1660/1670/1680/1690/1700/1710/1720/1730/1740/1750/1760/1770/1780/1790/1800/1810/1820/1830/1840/1850/1860/1870/1880/1890/1900/1910/1920/1930/1940/1950/1960/1970/1980/1990/2000/2010/2020/2030/2040/2050/2060/2070/2080/2090/2100/2110/2120/2130/2140/2150/2160/2170/2180/2190/2200/2210/2220/2230/2240/2250/2260/2270/2280/2290/2300/2310/2320/2330/2340/2350/2360/2370/2380/2390/2400/2410/2420/2430/2440/2450/2460/2470/2480/2490/2500/2510/2520/2530/2540/2550/2560/2570/2580/2590/2600/2610/2620/2630/2640/2650/2660/2670/2680/2690/2700/2710/2720/2730/2740/2750/2760/2770/2780/2790/2800/2810/2820/2830/2840/2850/2860/2870/2880/2890/2900/2910/2920/2930/2940/2950/2960/2970/2980/2990/3000/3010/3020/3030/3040/3050/3060/3070/3080/3090/3100/3110/3120/3130/3140/3150/3160/3170/3180/3190/3200/3210/3220/3230/3240/3250/3260/3270/3280/3290/3300/3310/3320/3330/3340/3350/3360/3370/3380/3390/3400/3410/3420/3430/3440/3450/3460/3470/3480/3490/3500/3510/3520/3530/3540/3550/3560/3570/3580/3590/3600/3610/3620/3630/3640/3650/3660/3670/3680/3690/3700/3710/3720/3730/3740/3750/3760/3770/3780/3790/3800/3810/3820/3830/3840/3850/3860/3870/3880/3890/3900/3910/3920/3930/3940/3950/3960/3970/3980/3990/4000/4010/4020/4030/4040/4050/4060/4070/4080/4090/4100/4110/4120/4130/4140/4150/4160/4170/4180/4190/4200/4210/4220/4230/4240/4250/4260/4270/4280/4290/4300/4310/4320/4330/4340/4350/4360/4370/4380/4390/4400/4410/4420/4430/4440/4450/4460/4470/4480/4490/4500/4510/4520/4530/4540/4550/4560/4570/4580/4590/4600/4610/4620/4630/4640/4650/4660/4670/4680/4690/4700/4710/4720/4730/4740/4750/4760/4770/4780/4790/4800/4810/4820/4830/4840/4850/4860/4870/4880/4890/4900/4910/4920/4930/4940/4950/4960/4970/4980/4990/5000/5010/5020/5030/5040/5050/5060/5070/5080/5090/5100/5110/5120/5130/5140/5150/5160/5170/5180/5190/5200/5210/5220/5230/5240/5250/5260/5270/5280/5290/5300/5310/5320/5330/5340/5350/5360/5370/5380/5390/5400/5410/5420/5430/5440/5450/5460/5470/5480/5490/5500/5510/5520/5530/5540/5550

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

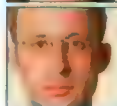
IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)

Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große
Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit
den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für
Strategisches und Taktisches am wohlsten.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als
Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-
Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten
Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion

Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann
können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein
Charisma und kennt jeden Baum an der Schwert-
küste mit Vornamen. Abenteuer Kreiss behauptet
von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.



Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Hat etliche Medaillen, Meisterschaften und Pokale in
sämtlichen Sportspielen gewonnen und findet Com-
putergegner blöd. Macht derzeit außerdem die On-
line-Weiten von Dark Age of Camelot unsicher.



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser
direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine
feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen
und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere
nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Strate-
ge ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit
Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in
tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer.
Wenn sich unser Rambo Thomas in Unreal Tournam-
ent ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.

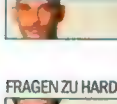


Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und
Monster verhaun kann. Wenn das gerade einmal
nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder ver-
schiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.



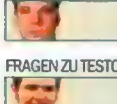
Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbrief
Der einzig wahre Yeti der Spielerszene existiert wirk-
lich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbrief-
onkel verzweifelten Lesern, erschreckt keine Kinder
und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD



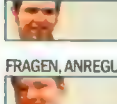
Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS



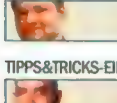
Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS



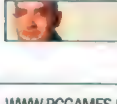
Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE



Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)



Florian Weidhase (Leitung) [tips@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune

WWW.PCGAMES.DE

Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wolny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer,

Nicole Andert, Claudia Brose

Art Director: Andreas Schulz

Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese,

Gisela Müller, Florian Hannich

Titelgestaltung: Gisela Müller

Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsen-
dung von Manuskripten jeder Art gibt der Ver-
fasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in
den von der Verlagsgruppe herausgegebenen
Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten
Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich
geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung
bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und
schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die
Benutzung und Installation der Datenträger er-
folgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt
für Fehler, die durch die Benutzung der auf den
Datenträgern enthaltenen Programme ent-
stehen, keine Haftung. Die Programme stellen
keine Entwicklung des Verlages dar, sondern
sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt
der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 341
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: jasmin.zemisch@computec.de

Anzeigenleitung:

Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:

Ina Willax (V.i.S.d.P.)
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigen disposition:

Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: Telefon: +49 - 911/28 72 261
ISDN Mac: Telefon: +49 - 911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für
die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und
übernimmt keinerlei Verantwortung für in An-
zeigen dargestellte Produkte und Dienstleis-
tungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen
setzt nicht die Billigung der angebotenen
Produkte und Service-Leistungen durch
COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer An-
zeigenkunden, seinen Produkten oder Dienst-

leistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns
dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter
Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und
der Seitennummer, in dem die Anzeige erschie-
nen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES
GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung: Martin Clossmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung),
Jeanette Haag

VERTRIEB

Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT

PC Games kostet im Abonnement mit
2 CD-ROMs und DVD € 55,20
(Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40
(Ausland € 117,60)

Kundenservice:

Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:

Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games (2 CDs + DVD) € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK

heckel GmbH, ein Unternehmen der
schlott sebaldis Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:

Zugewiesene ISSN- und Vertriebs-
kennzeichen:

PC Games Magazin

ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD

ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus

ISSN 1432-248x VKZ B41783

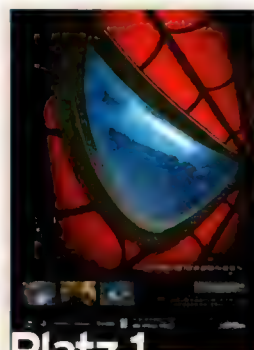
Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen
von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

INSERENTEN

Activision	55
AK Tronic	136
Alternate	180, 181, 182, 183
Asus	109
Avitos	184, 185
Blackstar Multimedia	3
Bug Computer	177
Codemasters	58, 89
Computec Media	83, 113, 163, 169, 173, 175, 199
Dell	30, 31
Deutsche Telekom	13
DSF	129
Ebay	197
Electronics Boutique	99
Expert	103
Fort Knox	133
G&W Verlag	131
Gondwa Trade	204
Gyrotwister	5
Idea & Spiel	11
Infogrames	118, 119, 124, 125
Interact	68
Jowood	73, 164, 165
Leipziger Messe	41
Lever	203
Media Consult	114
Microsoft	15, 93, 95
MTV	104
Nokia	121, 123
Okay Soft	77
PC Spezialist	43
Swing	101
Take 2	2
THQ	97
Tiscali	49
Ubi Soft	79
Viva	192, 193
Vivendi Universal	24, 25, 51, 65, 84
Wcom	41

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen
Monat für Monat den ADward für
die originellste Anzeige. Wir ver-
losen unter den Einsendern zehn
Spielepakete (siehe Seite 189).



Platz 1

Activision
Spider-Man: The Movie



Platz 2

**Dungeon
Siege**
(Microsoft)



Platz 3

Warcraft
(Vivendi
Universal)

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

Hardware

PLAYZONE

**WILD
ZONE**

PSG

PC ACTION

N-ZONE

MCV

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IWW), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002
253.001 Exemplare



Ermittelte Reichweite
975.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Juli?



VERBLÜFFT Rüdiger Steidle und Port-Royale-Spieldesigner Daniel Dumont.

Eine Feuerstelle, Zelte, Waffen, Gestalten in seltsamen Gewändern – wenn das mal nicht astreine **Wiggles**-Fans sind. Dachte sich zumindest Sven Rowoldt aus Hamburg. Im großen Spielepaket, das er als Belohnung abstaubt, steckt zwar logischerweise kein **Wiggles**-Spiel, dafür packen wir viele andere Toptitel in den Karton. Machen Sie auch in diesem Monat wieder so fleißig mit!

Gewinn-Hotline: 0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
 Redaktion PC Games
 Stichwort: Schnappschuss
 Dr.-Mack-Straße 77
 D-90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. Juni 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



VERIRRT An dieser Feuerstelle wärmen sich angebliche Nachfahren der Wikinger, die auf einer Cultures-2-Fete zu Gast waren.

Am 03. Juli erscheint die PC Games 8/2002

UT 2003

Am 2. August bricht eine neue Ära im Shooter-Genre an: Mit übertragender Grafik und spannenden Modi dürfte der Shooter nicht nur die LAN-Partys im Sturm erobern. Wie gut **UT 2003** wirklich ist und wie es auf Ihrem System läuft, steht in PC Games 08/02.

Grand Prix 4

Schumacher düst routiniert von Sieg zu Sieg – egal ob mit oder ohne fremder Hilfe. Wenn Sie Lust auf PS-Adrenalinschübe haben, dann hätten wir da was für Sie: **Grand Prix 4** muss sich im PC-Games-Prüfstand bewähren.

Warcraft 3

Wenn Perfektionisten am Werk sind, dauert's manchmal eben etwas länger – doch Ende Juni gibt's **Warcraft 3** endlich zu kaufen. Während eines Mega-Online-Beta-tests mit über 5.000 Teilnehmern wurde das Echtzeit-Strategiespiel laufend optimiert und ausbalanciert, so dass keine der vier Rassen im Mehrspielermodus überverteilt wird. Und: Blizzard wollte herausfinden, ob und wie die neue Engine von den Fans akzeptiert wird – schließlich ist der Umstieg auf 3D-Technologie auch für die erfolgsverwöhnte Firma eine Premiere. In Ausgabe 08/02 bietet PC Games allen Fans der legendären Serie ein umfangreiches Komplettpaket: ein Mega-Test inklusive Testcenter, das keine Fragen offen lässt (inklusive aller Infos rund um Battle.net und Mehrspielermodus), dazu ein „Interaktiver Test“ auf DVD und schließlich eine Komplettlösung mit Übersichtskarten. Wo sonst bekommen Sie so viel geballte Information rund um **Warcraft 3**?

Neverwinter Nights

Dass ihnen die **Morrowind**-Konkurrenz den Rollenspiel-Thron abspenstig gemacht hat, können die **Baldur's Gate 2**-Schöpfer von BioWare natürlich nicht auf sich sitzen lassen: Wenn die Termine eingehalten werden, kommt's im nächsten Monat zur großen Revanche.

Tipps & Tricks

Wir helfen Ihnen beim Stappellauf in **Port Royale**, geben Einsteiger- und Profi-Tipps für **UT 2003**-Söldner und lösen knifflige **Neverwinter Nights**-Quests. Obendrauf legen wir jede Menge praktischer Cheats und Kurztipps.



UT 2003



Warcraft 3



Grand Prix 4

Was macht eigentlich ... Chris Sawyer?



BODENSTÄNDIG Stardesigner Chris Sawyer ist in den schottischen Highlands zu Hause.

Ronan Keating hat Recht: „**Life is a Rollercoaster**“ - vor allem für Mr. Rollercoaster Tycoon, Chris Sawyer. Wir haben ihn besucht.

Unverkäuflich“ – Chris Sawyer bekam bei der Vorstellung seines **Rollercoaster Tycoon** von vielen Herstellern die gleiche Absage zu hören wie damals die **Commandos**-Macher. Diejenigen, die diese Entscheidungen getroffen haben, dürften sich mittlerweile in den Allerwertesten beißen: Das 1999 erschienene Freizeitpark-Aufbauspiel gilt mit vier Millionen verkauften Exemplare neben den **Sims** als eines der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten und ist nach drei Jahren immer noch in den US-Top-10 vertreten. Entwickelt wurde es vom gleichen, schüchtern wirkenden jungen Mann, der schon 1993 mit der

Speditions-Simulation **Transport Tycoon** eine Punktlandung hinlegte und seine **Rollercoaster Tycoon 2** angekündigt, das im Wesentlichen auf dem Vorgänger basiert, aber eine Reihe neuer Attraktionen und Shops, verbesserte Grafik, einen Editor und viele Features bieten wird, die das Verlegen von Streckenabschnitten erleichtern.

PC Games: Chris, du hast in den letzten zehn Jahren sowohl **Transport Tycoon** als auch **Rollercoaster Tycoon** im Alleingang programmiert. Würde die Entwicklung nicht viel schneller vorangehen, wenn du weitere Programmierer und Grafiker anstellen würdest?

Sawyer: „Natürlich dauert es alleine länger, aber mir würde das Entwickeln von Spielen als Projektleiter nicht so viel Spaß machen. Ich liebe es, bis in die allerletzten Untiefen der Programmierung vorzudringen und mich um all die kleinen Details zu kümmern. Genauso gern widme ich mich aber auch dem „Look & Feel“ eines Spiels.“

PC Games: Hand aufs Herz: Wann kommt **Transport Tycoon 2**?

Sawyer: „Ich habe bereits mehrere Male damit begonnen seit der Fertigstellung von **Transport Tycoon Deluxe** – das „Starten“ ist also nicht das Problem. Es gab jedes Mal gute Gründe, warum jeder Anlauf trotzdem gestoppt wurde – entweder, weil das Design nicht stimmte, oder wegen **Rollercoaster Tycoon**.“

PC Games: Wann hast du mit den Arbeiten an **Rollercoaster Tycoon 2** begonnen?

Sawyer: „**Rollercoaster Tycoon 2** basiert nahezu komplett auf dem Code des ersten Spiels. Die Arbeiten an Teil 2 begannen im Juni letzten Jahres. Und ja, ich habe an einem anderen Spiel gearbeitet. Vielleicht mache ich damit weiter, wenn **Rollercoaster Tycoon 2** fertig ist.“

PC Games: Welche neuen Attraktionen wird es in **Rollercoaster Tycoon 2** geben?

Sawyer: „Es gibt eine ganze Reihe neuer Achterbahnen – einige Klassiker und ei-

nige einzigartige Neuheiten. Viele der „alten“ Modelle wurden außerdem verbessert und erweitert.“

PC Games: Und was kann der angekündigte Szenario-Editor?

Sawyer: „Man kann die Kartengröße und Topographie verändern, die Grenzen und den Eingang des Parks versetzen, Bäume und Büsche pflanzen, die Auswahl an Attraktionen vorgeben, das Spielziel und das Budget festlegen und, und, und.“

PC Games: Du bist ja Experte in Sachen Achterbahnen – welche Parks kannst du unseren Lesern empfehlen?

Sawyer: „Mein Favorit in Großbritannien heißt Megafobia, eine Holzachterbahn in Oakwood (liegt im Süden von Wales). Ich habe bislang keine Parks in Deutschland besucht, aber der Silverstar im Europapark Rust oder Expedition GeForce im Holiday Park würden mich reizen. Ich habe viel über die beiden gelesen und ähnliche Achterbahnen in den USA ausprobiert.“

PC Games: Wie viele Achterbahn-Fahrten verträgt Chris Sawyer, bevor ihm schlecht wird?

Sawyer: „Zu Beginn der Entwicklung bin ich eine Looping-Achterbahn 15-mal hintereinander gefahren – danach fühlte ich mich so elend, dass ich aussteigen musste. Jede Art von drehenden und herumwirbelnden Fahrgeschäften löst bei mir Übelkeit aus. Doch im Allgemeinen machen mir Achterbahnen nichts aus. Ich denke, das liegt daran, dass man die Wendungen und Hügel normalerweise sieht oder erahnt und sich entsprechend darauf einstellen kann. Nur einmal habe ich eine Holz-Achterbahn mit geschlossenen Augen ausprobiert – nie wieder ...“

PC Games: Und was machst du in deiner Freizeit?

Sawyer: „Natürlich Achterbahn fahren ...“



Auf CD: Demo, Patches, Zusatz-Attraktionen



KLASSIKER Detailverliebte Grafik und Spiel-tiefe begeistern Millionen Rollercoaster-Fans.

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmiererteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort „Was macht eigentlich ...?“ (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de). Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.

Wake up in slow motion...

HOL DIR DEINE
GRATISPROBE:
www.axe.de



...end up in high speed.

SAUBER DRAUF.



TRINK WATER JOE!

Keine Kalorien. Keine Farbstoffe. Kein Zucker.
Nur stilles Mineralwasser mit Coffein. www.waterjoe.de

WATER JOE. SAUBER DRAUF.